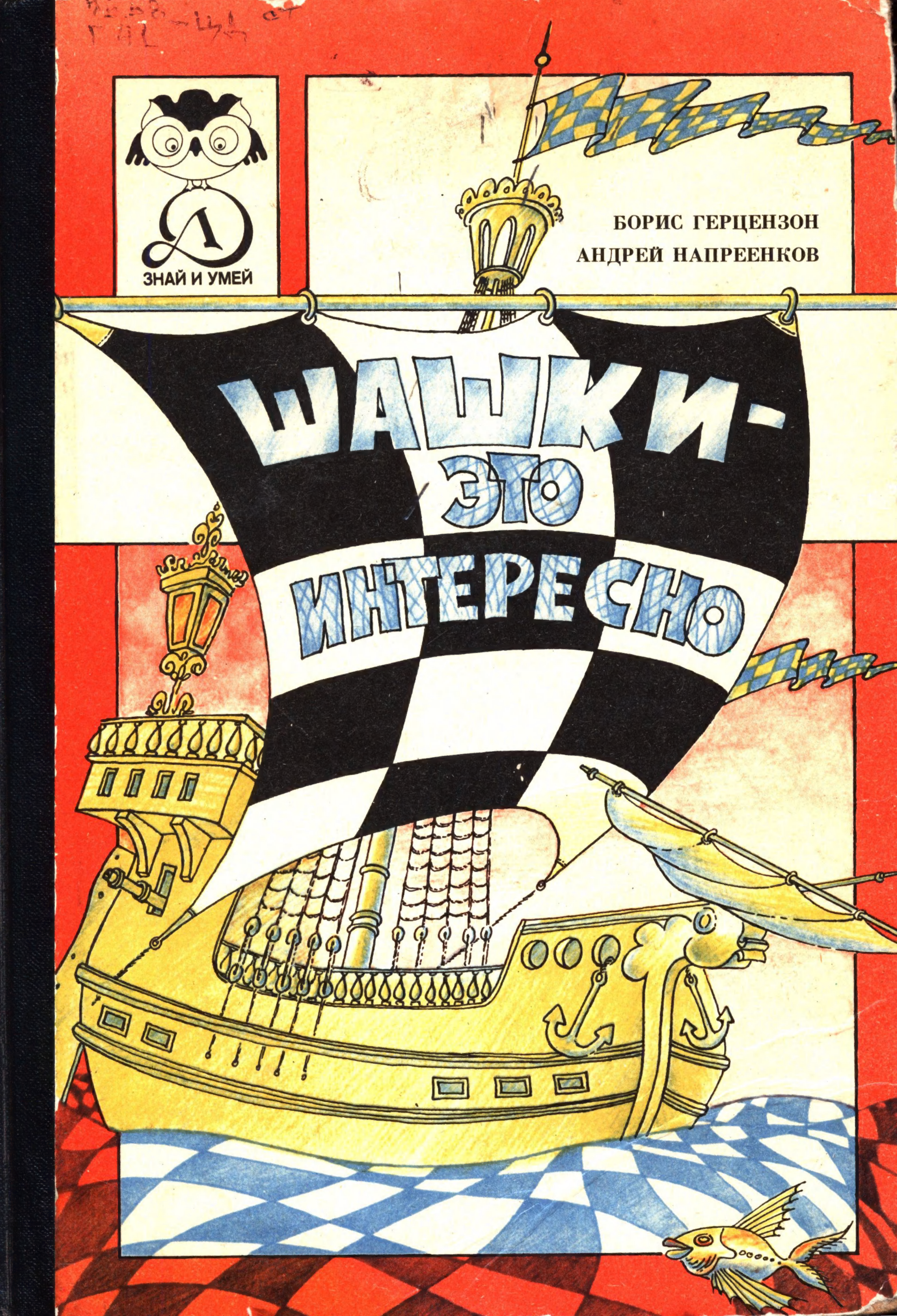


ЗНАЙ И УМЕЙ
БОРИС ГЕРЦЕНЗОН
АНДРЕЙ НАПРЕЕНКОВ
ШАШКИ-
ЭТО
ИНТЕРЕСНО









БОРИС ГЕРЦЕНЗОН

АНДРЕЙ НАПРЕЕНКОВ

ШАШКИ — ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЛЕНИНГРАД
«ДЕТСКАЯ ЛИТЕРАТУРА»
Ленинградское отделение
1989

ББК 75.582
7А 9.3
Г 41

Научный рецензент — заслуженный тренер СССР
Ю. П. Барский

Оформление серии **О. Кондаковой**

Вставка в обложку и форзац **Б. Буракова**

Рисунки **Б. Буракова**

Диаграммы **Б. Герцензона** и **А. Напреенкова**

Исполнил диаграммы **И. Отрощенко**

Г $\frac{4802000000-154}{М101(03)-89}$ 60—89

ISBN 5—08—000189—9

СОДЕРЖАНИЕ



Наши юные друзья! Для вас мы написали эту книжку. Пусть она поведет вас по загадочной шашечной стране. Этой страны нет на картах, но ее омывают моря и океаны. Она состоит из отдельных клеток-островов. На каждом из них вам предстоит пережить интересные приключения: неожиданные нападения, засады, окружения. Чтобы одержать победы в этих сражениях, вам придется проявить свою волю и мудрость, смелость и точный расчет. Путешествовать по нашей стране не легко. Надо обязательно знать ее географию. На одних островах придется держать оборону, на других — переходить в наступление...

Шашки — игра очень древняя. Об истории возникновения этой игры известно не много. Мы только догадываемся о правилах, которых придерживались игроки в древние времена. Но некоторые сведения и факты нам известны. Мы даже знаем имя чемпиона Древней Греции и можем установить, когда шашки перешли на клетчатую доску. Ученые разных стран более столетия старательно собирают исторические, археологические и литературные материалы о шашечных играх, чтобы приподнять занавес над тайной их происхождения. Этими вопросами в разное время занимались француз Бек де Фукьер, немец Линде, англичане Меррей и Кинг, русский Саргин и многие другие специалисты. Интересные строки из произведений Овидия, Платона, Сенеки и других философов античного времени дали возможность узнать много нового и приблизиться к определению времени появления первых шашечных игр у народов мира.

Уже и ныне очевидно, что шашечная игра намного древнее шахматной. Правда, обе эти игры используют одну и ту же доску и поэтому некоторые ученые склонялись к мысли, что шахматы и шашки родственны. Известный шахматист, бывший чемпион мира, доктор Эмануил Ласкер говорил, что «шашечная игра — мать шахматной, и достойная мать».

Несмотря на то что шашки и шахматы совершенно разные игры, они давно верно служат людям не только для развлечения, но и для развития умственных и аналитических способностей, часто конкурируя между собой.

С историей происхождения и развития шашечных игр у народов мира вас познакомят небольшие рассказы, помещенные в клубе любознательных шашистов.

В этой книге авторам хотелось рассказать вам о самой древней умственной игре. О том, как через века и страны шашки пришли к нам, о теории игры, неожиданных комбинациях, сложных окончаниях и о многом, многом другом.

Мы оба — мастера спорта и, прежде чем получить это почетное спортивное звание, прошли длинную и нелегкую дорогу. Радостью побед и разочарованием

после поражений был отмечен наш путь от новичка до мастера спорта.

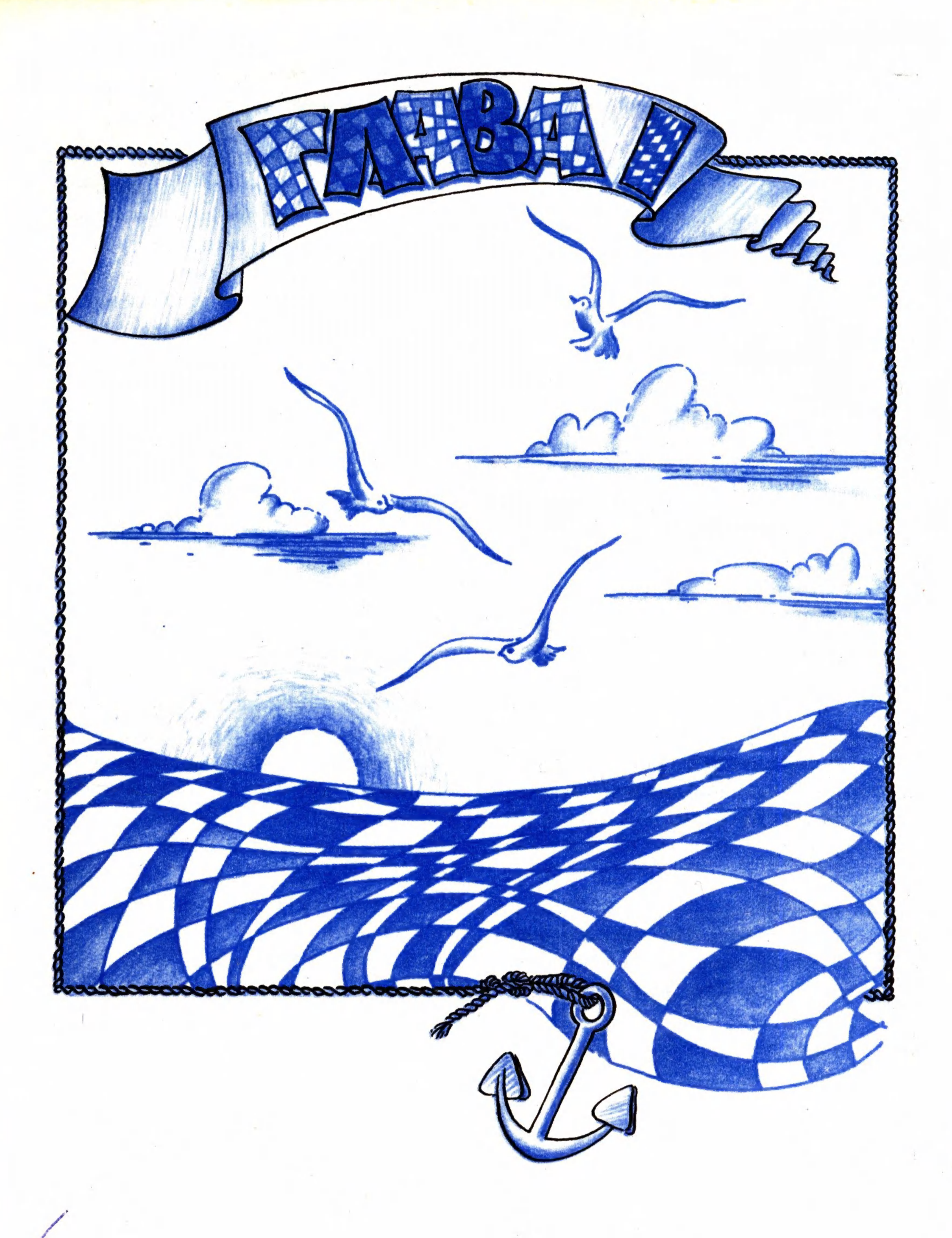
Казалось бы, что может быть проще этой игры. Маленькая доска. У каждого из противников всего по двенадцать шашек. Все они имеют одинаковые ходы. И задача известна: уничтожить все силы противника. Поэтому становится удивительным, когда, изучая теорию, убеждаешься, что шашки имеют большую глубину и тонкость, а научиться хорошо играть не так-то просто.

Познакомиться с теорией, уметь проводить простые и сложные комбинации, решать этюды — во всем этом верным помощником будет вам наша книга. Но прочесть и изучить помещенные в ней примеры еще мало. Надо обязательно принимать участие в соревнованиях, как можно больше играть со своими товарищами, проверяя на практике все новые знания, которые даст вам книга. С каждой новой партией вы будете играть все сильнее и сильнее. Опыт не проходит даром! И настанет день, когда вы выполните разрядный норматив и получите квалификационные билеты. Станете шашистами-разрядниками! А пока садитесь за шашечную доску, берите в руки книжку и начинайте свой первый урок — путешествие в глубь шашечной страны. Вначале будет легко, но на каждой новой странице появятся трудности и вопросы, вопросы, вопросы. Вы не пасуйте перед ними и настойчиво продвигайтесь вперед, как это делали все знаменитые путешественники. Примеры и упражнения, которые вы встретите на своей дороге, надо рассматривать по нескольку раз и обязательно на шашечной доске.

Во всех предлагаемых позициях, где не указано дополнительное задание, белые шашки начинают и выигрывают.

Кроме русских шашек, игры знакомой всем нам с детства, мы расскажем о международных шашках, распространенных во многих странах. Эта игра еще называется — стоклеточные шашки.

Итак, в дорогу! Ваше путешествие к шашечной стране начинается. Счастливого вам пути!



Наш корабль отплывает от берега. Начинается путешествие к загадочной шашечной стране. Капитан изучает лоцию-карту плавания.

АЗБУКА ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ

ДОСКА И ШАШКИ. ШАШЕЧНАЯ НОТАЦИЯ И ЗАПИСЬ ПАРТИЙ. НАЗВАНИЕ ДИАГОНАЛЕЙ ДОСКИ



шашки играют на специальной доске. Шашечная доска представляет собой квадрат, который состоит из 64-х одинаковых по размеру клеток, причем 32 из них светлые, а 32 — темные. Темные клетки называются черными полями, светлые — белыми полями. Игра в шашки происходит только по черным полям. **Доску надо ставить для игры так, чтобы угловое черное поле находилось слева от играющего.**

Печатное изображение доски называется диаграммой. На нашей диаграмме 1 вы видите расположение шашек перед началом игры. В начале партии оба противника имеют по 12 шашек, которые называются простыми. У одного они белые, у другого — черные. Партию всегда начинают белые. **Ходы делают по очереди: сначала белые, потом черные, затем снова белые.** Простые двигаются по диагоналям, по косым линиям, только вперед и на одну клетку, если эта клетка свободна от других шашек. Нельзя сделать подряд два или несколько ходов. Если белая и черная простые встретились и находятся на соседних полях по диагонали, а поле за шашкой противника свободно, тот из играющих, чья очередь хода, **обязан взять (побить) ее и снять с доски.** При этом его шашка «перескакивает» через шашку противника и занимает свободное за ней поле. **Бить простая может не только вперед, но и назад (в отличие от хода без взятия).** (Диаграмма 2.)

Побитые шашки до конца партии участия в игре не принимают. Часто за один ход можно побить несколько шашек.

Чтобы читать шашечную книгу или вести запись партии, необходимо изучить нотацию, то есть систему обозначения полей доски. Посмотрев на шашечницу, вы увидите, что поля образуют восемь горизонтальных и восемь вертикальных рядов. Горизонтальные ряды обозначаются цифрами (начиная от играющего белыми): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

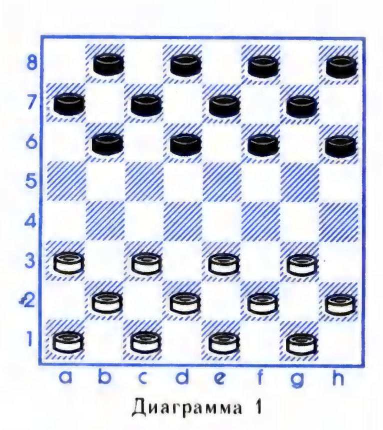


Диаграмма 1

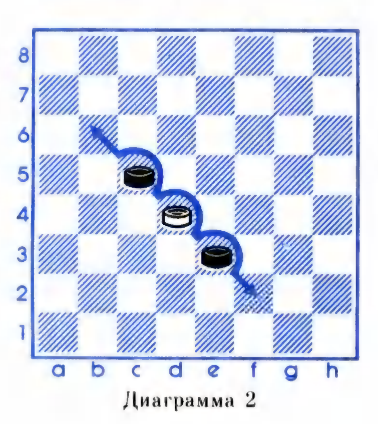


Диаграмма 2

Вертикальные ряды со стороны белых обозначаются первыми восемью буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h. По-русски они произносятся: а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш.

Вертикальные и горизонтальные ряды пересекаются, и каждое поле обозначается буквой и цифрой тех рядов, на пересечении которых оно находится. (Диаграмма 3.)

Сначала пишется буква, а рядом с ней — цифра. Для того чтобы вы лучше запомнили обозначения полей, мы разберем несколько примеров.

Черное крайнее поле в нижнем левом углу находится в первом вертикальном ряду, обозначенном буквой «а», и первом горизонтальном, обозначенном цифрой 1, поэтому это поле называется a1. Поле, находящееся в этом же вертикальном ряду, но в пятом горизонтальном, обозначается a5, а поле, которое находится в третьем вертикальном ряду и в седьмом горизонтальном ряду, именуется c7.

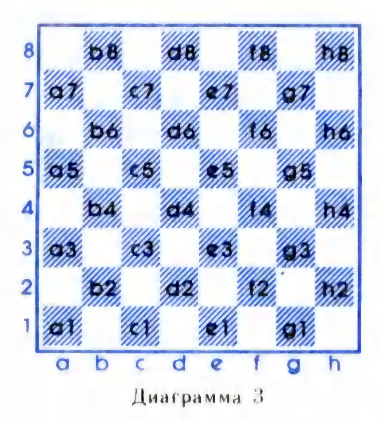


Диаграмма 3

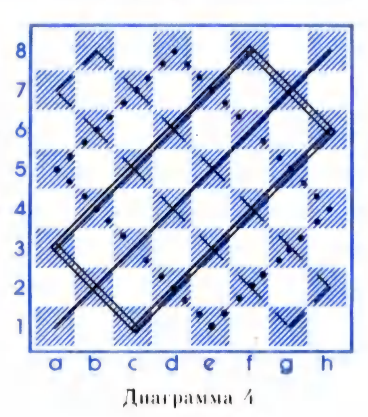


Диаграмма 4

Как вам уже известно, простые двигаются по диагоналям, а каждая из диагоналей имеет свое название. Самая длинная из них, идущая от a1 до h8, включает в себя восемь полей (a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8) и называется **большой дорогой.** Диагонали, находящиеся по обе стороны большой дороги, и две маленькие диагонали, соединяющие их концы, называются **тройниками.** Они проходят через поля c1, d2, e3, f4, g5, h6, g7, f8, e7, d6, c5, b4, a3, b2. Следующие за тройниками диагонали по обе стороны большой дороги с соединяющими их по концам линиями образуют **косяк.** Косяковые диагонали включают в себя поля e1, f2, g3, h4, g5, f6, e7, d8, c7, b6, a5, b4, c3, d2. Две диагонали, пересекающие все названные линии (большую дорогу, тройник и косяк), называются **двойником.** Диагонали двойника включают в себя поля g1, f2, e3, d4, c5, b6, a7, b8, c7, d6, e5, f4, g3, h2.

На приведенной ниже диаграмме 4 мы обозначили все названные диагонали.

————————	большая дорога
════════	тройник
— — — — — — —	двойник
. . . .	косяк

Поля, расположенные в последнем от играющего горизонтальном ряду, называются **дамочными полями. Если простая шашка, двигаясь по доске, достигнет последнего ряда, она сразу превращается в дамку.**

Пусть вам довелось выиграть партию при помощи интересной комбинации у своего товарища. Прошло несколько лет, и вам захотелось вспомнить комбинацию, которая решила встречу в вашу пользу. Как это сделать?

Мы уже знаем с вами о системе обозначения полей доски (нотации). При помощи нотации мы можем записать любую шашечную партию, прочесть учебник по шашкам и расставить на доске позиции, приведенные в этой книге.

Как же происходит запись партии?

При записи партии ходы противников размещаются двумя столбиками. В левом — сделанные белыми, в правом — черными. **При записи хода без взятия вначале указывается поле, с которого шашка пошла, затем ставится тире и пишется поле, на которое она встала. При взятии шашки противника мы также пишем сначала поле, на котором стояла шашка, а затем поле, на которое она попала в результате взятия. Но в этом случае между обозначением полей ставится не тире, а двоеточие (:).**

Вот как записывается партия:

Белые: Иванов Дима *Черные: Петров Вова*

1.	c3—d4	d6—c5
2.	b2—c3	c7—d6
3.	c3—b4	b6—a5
4.	d4 : b6	a5 : c7
5.	a1—b2	h6—g5
6.	g3—h4	f6—e5
7.	h4 : d4	d6—c5
8.	d4 : b6	c7 : a1

Существует также запись партии при помощи сокращенной нотации. **В таком случае поле, с которого шашка уходит, обозначается только одной буквой (без рядом стоящей цифры), а поле, на которое шашка встает в результате сделанного хода или взятия, обозначается буквой и цифрой.**

Вот как эта партия будет записана сокращенной нотацией: 1. cd4 dc5 2. bc3 cd6 3. cb4 ba5 4. d:b6 a:c7 5. ab2 hg5 6. gh4 fe5 7. h:d4 dc5 8. d:b6 c:a1.

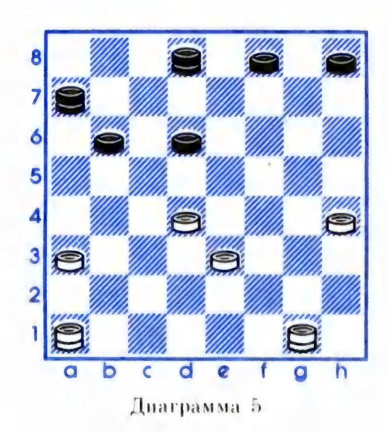


Диаграмма 5

Зная нотацию, можно записать не только партию, но и любое положение шашек на доске.

Запишем позицию, изображенную на диаграмме 5.

Белые: дамки a1, g1, простые a3, d4, e3, h4; черные: дамки a7, d8, простые b6, d6, f8, h8.

Под записью позиции нужно указать, чей ход.

В шашечной литературе часто применяются специальные знаки. Они имеют разное значение. Давайте познакомимся с ними.

! — хороший ход;
!! — особенно тонкий или труднонаходимый ход;
? — слабый ход;
?? — грубый просмотр;
∞ — любой ход (идет куда угодно);
— — пошел на поле;
: — побил на поле;
X — выигрыш.

ПРАВИЛА ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ

Правила игры создавались и совершенствовались на протяжении многих лет. Впервые описал их в 1827 году русский шахматист Александр Дмитриевич Петров в книге «Руководство к основательному познанию шашечной игры, или Искусство обыгрывать всех в простые шашки». В 1884 году в журнале «Радуга» видный исследователь Михаил Константинович Гоняев опубликовал «Устав шашечной игры», а через 13 лет пропагандист шашек Павел Николаевич Бодянский выпустил отдельным изданием «Правила игры в шашки».

В настоящее время действуют правила шашечной игры, изложенные в «Шашечном кодексе СССР». Познакомимся с основными правилами.

Ходом в партии называется передвижение шашки с одного поля на другое. Такой ход называется тихим. Взятие шашки противника также считается ходом. В отличие от тихого хода он называется ударным. **Ход белых с последующим ответом черных принято считать за один ход в шашечной партии.**

Как вы уже знаете, первый ход в партии всегда делает играющий шашками белого цвета. Кому играть белыми, определяют жребием. В следующих партиях цвет шашек у игроков поочередно меняется.

В официальных соревнованиях, кому играть белыми, а кому черными, определяют по специальной таблице.

Выиграть партию — значит добиться такой позиции, в которой противник не может сделать очередной ход, так как все его шашки сняты с доски или заперты.

На диаграмме 6 белые играют 1. c3—b4 a5:c3 2. b2:h8, после чего черные не могут сделать хода, так как их шашка h4 заперта. Значит, белые выиграли.

Результатом партии может быть и ничья. Вот пример ничьей.

В этом положении (диаграмма 7) ни одна из сторон не может добиться победы, так как обе простые беспрепятственно проходят в дамки, а поймать дамку одной дамкой нельзя.

По шашечному кодексу партия считается закончившейся вничью в следующих случаях: если один из противников предложил ничью, а другой согласился на его предложение; если за последние тридцать два хода материальное соотношение сил не изменилось и один из противников потребовал прекращения игры; если игрок, имея в окончании три и большее количество дамок против одной, за пятнадцать ходов (считая с момента проведения третьей шашки в дамки) не взял дамку противника; если в партии три раза повторилась одна и та же позиция, причем очередь хода каждый раз была за одной и той же стороной.

Вам известно, что простая, достигнув одного из дамочных полей, превраща-

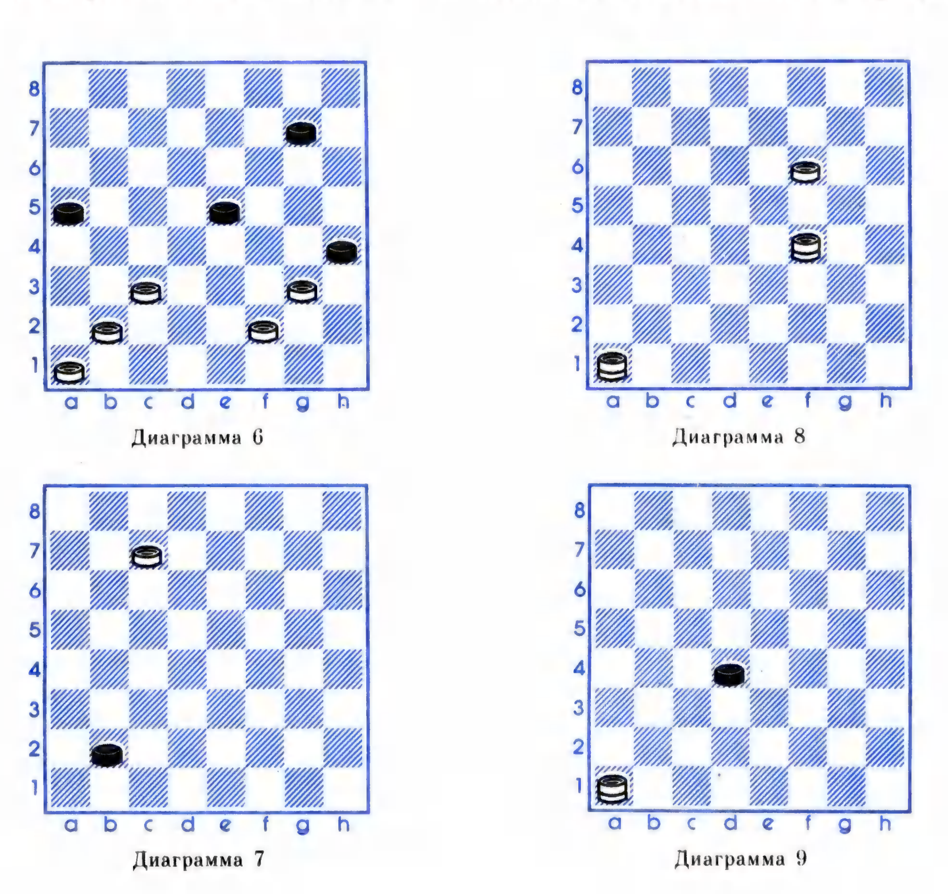


Диаграмма 6

Диаграмма 8

Диаграмма 7

Диаграмма 9

ется в дамку. Дамка, по сравнению с простой шашкой, имеет большую свободу движения при ходе и при взятии. Она ходит на любое из свободных полей по диагонали, как вперед, так и назад. Остановиться дамка может только на свободном поле. Через свои шашки дамка перескакивать не может.

В позиции на диаграмме 8 дамка a1 имеет на выбор следующие ходы: a1—b2, a1—c3, a1—d4, a1—e5. Перескочить через шашку f6 она не может. Дамка f4 имеет право пойти на любое свободное поле по диагоналям h2/b8 и c1/h6, как вперед, так и назад. Например, f4—h2 или f4—d6, а также f4—h6, f4—d2 и т. д.

В шашечной партии у партнеров могут участвовать в игре по нескольку дамок. Для того чтобы отличить дамку от простой, ее накрывают сверху другой такой же шашкой.

Дамка при своем ходе (диаграмма 9) обязана побить шашку противника независимо от количества свободных полей до нее, если только эта шашка находится на одной диагонали с дамкой и если за ней имеется свободное поле. **Если за шашкой противника имеется несколько свободных полей подряд, то дамка, взяв неприятельскую шашку, вправе остановиться на любом из свободных полей.**

Дамка a1 должна взять (побить) черную простую d4, при этом она способна осуществить удар: a1:e5, или a1 : f6, или a1 : g7, или a1 : h8.

Если же при взятии на любой из пересекаемых диагоналей окажутся шашки противника, за которыми также имеются свободные поля, то дамка обязана произвести взятие и этих шашек.

Например, в положении на диаграмме 10 дамка c1 обязана побить (снять с доски) три черные шашки ударом c1 : d8.

По правилам за один ход надо обязательно побить столько шашек противника, сколько их стоит на пути бьющей шашки.

Кажется, что черные (диаграмма 11) никак не могут проиграть, ведь у них на одну шашку больше. Но за каждой из черных шашек есть свободное поле, и это дает возможность белым уничтожить их.

1. b2—c3 b4 : d2 2. c1 : e7X.

Бывают такие позиции, в которых можно осуществить несколько разных взятий. В таком случае игрок имеет право выбрать любое из них независимо от числа снимаемых шашек.

В положении на диаграмме 12 дамка

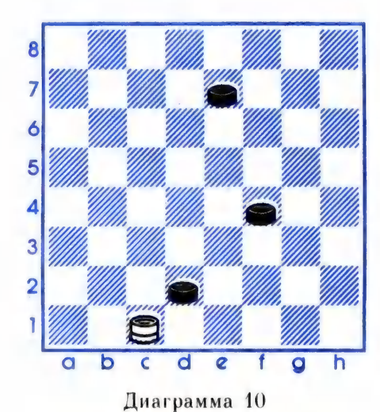


Диаграмма 10

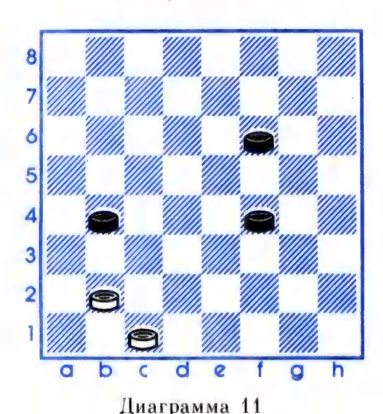


Диаграмма 11

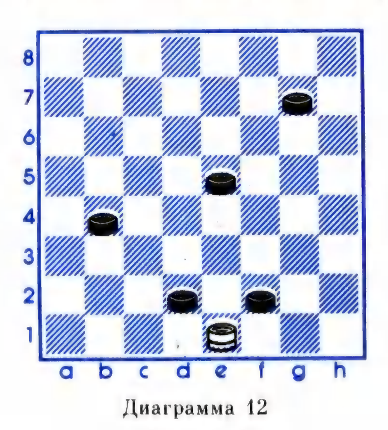


Диаграмма 12

белых e1 может выбрать из нескольких направлений взятия любое и осуществить его: e1 : c3 : a5, или e1 : g3 : d6 : a3, или e1 : c3 : f6 : h8. Мы указали все промежуточные поля для наглядности. Однако обычная запись этих ударов будет выглядеть так: e1 : a5, e1 : a3, e1 : h8.

На диаграмме 13 сейчас ход белых, и они могут осуществить взятие по выбору — либо e1 : c7, либо g1 : e7. Конечно, первая возможность, когда простая бьет три черные шашки, выгоднее. Ведь во втором варианте дамка, побив две черные шашки, сама гибнет.

А теперь посмотрите несколько позиций, в которых взятие невыгодно берущей стороне. Но его приходится производить.

Позиция на диаграмме 14 составлена известным шашечным композитором Давидом Калинским. Обратите внимание: простая черных b2 следующим ходом достигнет дамочного поля. Ее безопасность оберегают две другие шашки b4 и c3. Но очередь хода за белыми. Их шашка c7 не может занять одно из дамочных полей, так как, превратившись в дамку, она мгновенно погибнет: на 1. c7—b8? последует 1... e7—d6 2. b8 : e5 b2—a1 3. e5 : b2 a1 : h4, и черные выигрывают; еще легче добиться победы при 1. c7—d8?, тогда решает 1... b2—a1 2. d8: b2 a1 : h4, и снова черные празднуют победу.

Казалось бы, позиция черных очень надежная, беспокоиться им не о чем. Но это совсем не так. Стоит лишь белым отдать под бой несколько шашек — и по доске пронесется ураган, сметая с доски четыре черные шашки из пяти. Вот как это произойдет:

1. h6—g7! f8 : h6 2. e3—d4! c3 : g3 3. c7—d8 h6 : f4 4. d8 : c5, и белые легко выигрывают.

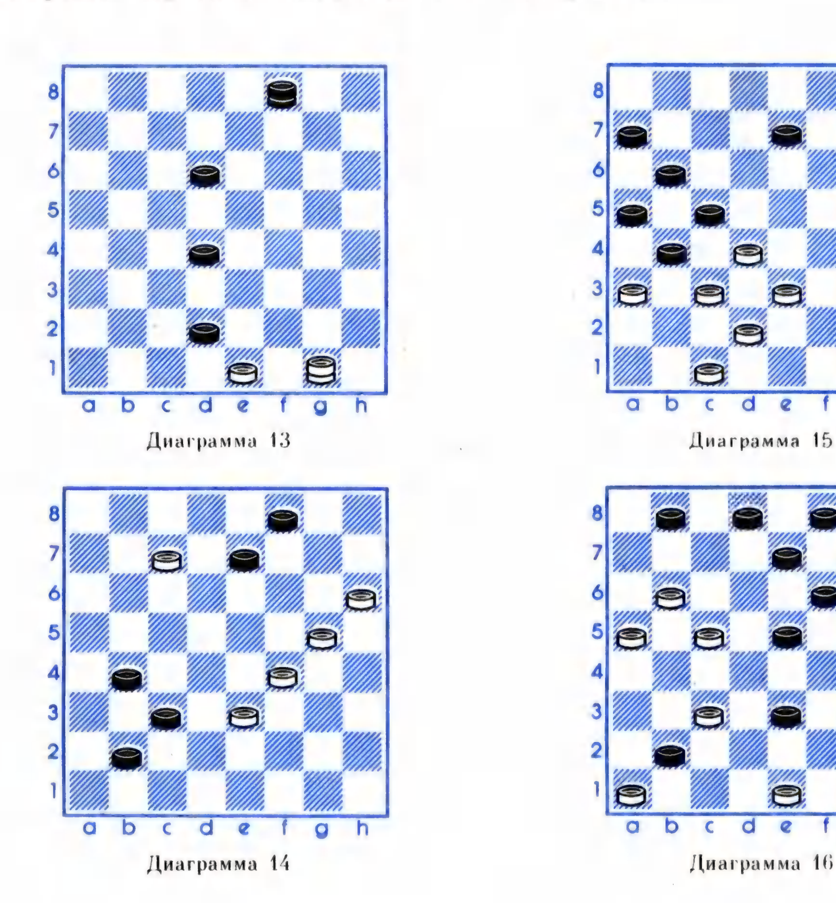


Диаграмма 13

Диаграмма 15

Диаграмма 14

Диаграмма 16

Две позиции харьковского мастера Анатолия Коврижкина заканчиваются красивыми ударами. (Диаграмма 15.)

1. e3—f4! c5 : e3 2. a3 : c5 b6 : b2 3. c1 : a3 e3 : c1 4. a3—b4! a5 : c3 5. g5—h6 c1 : g5 6. h6 : h6, и белые добились победы.

Черная шашка b2 (диаграмма 16) почти достигла дамочного поля. Казалось бы, победа черным обеспечена. И вдруг...

1. c3—d4! e5 : c3 2. g3—f4! e3 : g5 3. e1—d2!! c3 : e1 4. a1 : c3 e1 : d6 5. b6—c7 d8 : b6 6. a5 : g7 f8 : h6 7. h4 : d8. Белые выиграли.

В каждой из показанных позиций черные все время обязаны бить, и это приносит им гибель.

Три последних примера относятся к комбинациям. А любая комбинация основана на том, что бить в шашках обязательно!

А вот еще два важных правила, которые вам необходимо запомнить.

Первое: при взятии шашки можно снять с доски только по окончании удара. (Диаграмма 17.)

1. a5—b6! d8 : a5 2. b2—c3! a5 : e5. Шашку d4 черная дамка побить не может, ведь по правилам шашки снимаются с доски только после окончания хода.

Теперь очередь хода за белыми, и они берут дамку и простую черных, проходят в дамки на поле h8 и добиваются победы: 3. d4 : h8.

Представим себе, что оба играющих не знали этого правила и после взятия каждой шашки сразу же снимали ее с доски. Тогда дамка черных не остановилась бы на поле e5, а побила бы шашку d4. Получилось бы наоборот — победу одержали бы черные, а не белые. Так нарушение правил может привести к искажению результата игры.

Второе: при взятии не разрешается одним ходом дважды перескакивать через одну и ту же шашку, но через одно и то же поле можно перескакивать неоднократно. Белая дамка (диаграмма 18) должна побить e1 : a5 : d8 : f6 : d4 и на этом поле остановиться, так как она уже один раз перескочила через шашку c3 и второй раз перескочить по правилам нельзя. Теперь черные побьют дамку и простую шашку белых и выиграют.

Иногда начинающие, не зная настоящих правил, пытаются сами сочинять свои «правила». К таким «самодеятельным правилам» можно отнести и «фук». Мол, если играющий не заметил или не захотел побить стоящие под ударом шашки или дамки противника, то противник штрафует его, снимая с доски ту шашку или дамку, которая не осуществила удар. На самом деле такого правила не существует. Если шашки стоят под боем, играющий просто обязан их побить.

И еще один шашечный «закон».

Если вы прикоснулись к своей шашке, то обязаны ею пойти, а после того как переставили ее на другое поле и отняли от шашки руку, считается, что ход сделан.

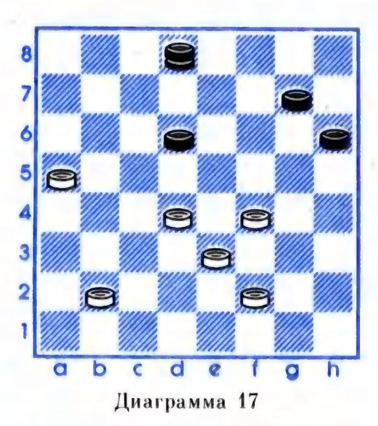


Диаграмма 17

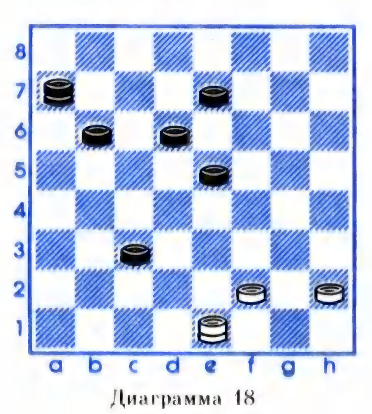


Диаграмма 18

Однако если вы прикоснулись к шашке, а у нее нет ни одного хода, то прикосновение не влечет за собой никаких обязательств. Бывает и такой случай: игрок переставил шашку на другое поле, но еще не отнял от нее руки. Тогда он имеет право сделать этой шашкой любой другой ход.

Любознательные! Для вас мы открываем новый клуб. Наши первые исторические рассказы поведуют вам о фараонах, о египетских богах, о том, как жители страны Лидии нашли средство от голода.



ШАШКИ СТРАНЫ ПИРАМИД

Вы, наверное, слышали о фараонах? Это они в древние времена управляли Египтом. У фараонов были приближенные и рабы. Как только фараон вступал на престол, его рабы начинали строить для него персональную пирамиду. Вельможи не хотели отставать от своего царя, и их пирамиды окружали пирамиду владыки.

Благодаря этим сооружениям, ученым удалось узнать, что и фараоны и их вельможи были большими любителями шашечной игры.

При раскопках на знаменитом «поле пирамид» была обнаружена гробница, сооруженная для приближенного фараона Тутанхомона — Кабина. На стенах одной из галерей древние художники нарисовали этого вельможу за рыбной ловлей, охотой и, самое для нас интересное... игрой. В какую же игру он играл? Об этом рассказали расставленные на



доске совершенно одинаковые фигурки. Шашечная игра! Примечательно, что за игрой наблюдают мальчики и женщины — его сыновья и жены.

Правление фараона Тутанхомона историки относят к 2700 году до нашей эры. Значит, шашечная игра была известна людям более четырех с половиной тысячелетий назад!



КТО СИЛЬНЕЕ: ЛЕВ ИЛИ ОВЦА?

В одном из британских музеев хранится древнеегипетское изображение льва и овцы за шашечной доской. Эта картина всегда ставила в тупик проницательность ученых. Что же хотел показать древний художник?

Всем известно, что льва называют царем зверей. А овца? Это животное не может сравниться со львом. Ей всегда приходится опасаться нападения хищников. И вдруг лев и овца соседствуют за одной шашечной доской как равные партнеры. Ведь партию может выиграть тот и другой. Тут надо надеяться не на силу и ловкость, а на ум.

Нам кажется, что художник хотел при помощи этого изображения показать, что шашки уравнивают всех. И только мастерство в игре выявляет победителя.

Наверное, овца оказалась достойным противником царя зверей за шашечной доской. Интересно было бы узнать: кто кого обыграл?

КАК ПОБОРОТЬ ГОЛОД

Голод. Что может быть хуже? Человек с каждым днем худеет все больше и больше. Увядает его мысль. Одно чувство владеет им: желание поесть. Наверное, невозможно забыть о голодном желудке.

И все же одно средство есть, как уверяет дошедшее до нас интересное предание.

Жестокий неурожай в течение нескольких лет поставил жителей страны Лидии в критическое положение. Население городов: мужчины, женщины и дети очень страдали от голода. С каждым днем становилось все труднее и труднее. Казалось, никакого выхода нет. Но средство от голода нашлось! О нем рассказал древний историк Геродот. Этим средством оказались... шашки.

Лидийцы так увлеклись этой игрой, что просиживали за шашечной доской дни и ночи. Играя целыми сутками, они забывали о голоде. Ели они один раз в несколько дней, сберегая время для игры. Этим они прославили свою стойкость, прославили и шашки.

Вот как шашечная игра помогла народу Лидии перенести трудное испытание!

БОГИ И... ШАШКИ

Египтяне поклонялись богам и считали, что боги похожи на людей, но гораздо могущественнее и сильнее. Все, что умеют делать люди, умеют и боги. Но делают это намного лучше.

Логично было бы предположить, что египетские боги умели хорошо играть в шашки. Правда, до нас не дошли партии богов, победные комбинации и сложные окончания. Но свидетельства о матчах между ними у нас есть!

Известный древнегреческий философ-идеалист Платон рассказал о том, что египетский бог Тот играл в шашки с богиней Луны.

Играли они не просто так, а на ставку, и богиня проиграла семидесятые доли от каждого дня. Тот собрал все эти доли и образовал из них пять добавочных дней в каждом году.

Матч богов!

Как мы видим, игра в шашки в Древнем Египте велась на самом высоком уровне.



ЗА ТАЛАНТ — НА КАТОРГУ

В 1896 году любители шашек в Москве были взволнованы вызовом на матч, пришедшим из Сибири. Лучшим мастерам России предлагали сразиться в шашки на крупную ставку в 500 рублей!

Москвичи согласились...

Но матч не состоялся.

В то время в Сибири жил миллионер купец А. Второв, известный любитель шашечной игры. Прослышал купец, что в одной из сибирских тюрем находится ссыльный Петр Бурунов, блестящий игрок в шашки. Миллионер договорился с начальством, чтобы ему разрешили сыграть партию с Буруновым. Как же он изумился, когда после нескольких ходов был вынужден сдаться! Тогда-то и возникла у купца мысль использовать талант Бурунова для того, чтобы прославить себя в шашечном мире. Он послал вызов на матч московским мастерам. За миллионера в этом матче должен был играть Петр Бурунов. Когда из Москвы пришло согласие на матч, Второв узнал, что Бурунов... бежал из сибирской ссылки. Честолюбивые планы купца рухнули.

Кем же был этот смелый русский умелец?

Петр Бурунов работал на заводе в Туле. Однажды на ярмарке при всем народе Петр обыграл своего хозяина, владельца завода. Хозяин покраснел, нагнулся к Петру и зашептал:

— Дам двадцать пять рублей, если проиграешь.

— Нет, хозяин, я не продаюсь, — смело заявил Петр.

— Ты меня еще попомнишь, скотина! — зло процедил хозяин.

А в скором времени Бурунова арестовали, обвинив в краже хозяйского инструмента. Ни в чем не повинного Петра сослали в Сибирь.

Но и в тюрьме Бурунов не забывал шашек. Часами просиживал он, склонившись над самодельной доской. Както Петра вызвал к себе начальник тюрьмы и предложил сыграть с ним партию. Бурунов решительно отказался. Начальник грозно указал на раскрытое окно:

— Тебе, кажется, тоже захотелось этого!



Из окна было видно, как тюремщики привязывали к столбу заключенного, собираясь сечь.

— Хорошо. Я буду играть. Но с условием: выиграю все партии — заключенного не будут пороть.

— Ну, а если проиграешь хоть одну, я велю выпороть и тебя, — заключил начальник.

Играли долго и ожесточенно. Бурунов победил. Пришлось начальнику отменить наказание.

...В 1930 году советскому шашисту Н. Миклашевскому случилось заночевать в сибирском селе Артышево. В избе, где он остановился, его заинтересовала вырезанная на двери шашечная доска.

Хозяин дома, старик лет восьмидесяти, на вопрос гостя ответил:

— Эх, сынок, эти шашки меня в Сибирь на каторгу привели...

Старик оказался тем самым Петром Буруновым, о таланте которого и поныне говорят в Сибири.

ПОМОГЛИ СТИХИ

В 1938 году состоялось всесоюзное личное первенство профсоюзов по шашкам. Все участники с самого начала были настроены как-то особенно помирному. Ничьи следовали за ничьими, и уже высказывались предположения, что двадцать два участника поделят места с первого по двадцать второе. Тогда судейской коллегии вменили в обязанность поднять у участников этого соревнования боевой дух. И, нужно сказать, судьи старались. Одно собрание участников сменялось другим... Однако никакие увещевания не действовали: с каждым днем игры таблица все больше покрывалась ничейными половинками. Кто-то предложил учредить специальный приз за наименьшее число ничьих, но предложение было отвергнуто: что толку в нем, если шло к тому, что ничьих будет у всех одинаковое количество и приз придется разделить между

всеми двадцатью двумя участниками. Действенная помощь судейской коллегии пришла с совершенно неожиданной стороны. В очередном бюллетене, где печатались партии соревнования, появились такие стихи:

Унылые картинки
У шашечных таблиц:
Сплошные половинки
И пара единиц.
И зрителей печалит
Отсутствие нулей...
Товарищи, нельзя ли
Играть повеселей?

И, как ни странно, эти восемь строк в стихах сделали то, что оказалось не под силу многочисленным судейским призывам «в прозе». Участники начали играть по-боевому. Первое место завоевал мастер Василий Соков — он выиграл шесть партий.

СЕАНС НАОБОРОТ

Сразу же после уроков ко мне подошел Петька Клюев и сказал:

— Хочешь провести сеанс? Сегодня у отца на заводе праздник. Переходящее знамя вручать будут, а затем концерт состоится, лучшие артисты выступят. Вот я и подумал...

— Что ты подумал?

— Неплохо бы организовать у них сеанс одновременной игры, тем более что любой, даже чемпион школы, должен тренироваться. А для тебя лучшей тренировки не может быть. Сядут за доски тридцать игроков, а ты прохаживайся вдоль столов и знай себе делай ходы по очереди.

— А вдруг проиграю? Опозориться можно!

— Да они и играть-то поди не умеют, — уверял Петька. — Так что риска никакого.

Приехали мы на завод и сразу — в завком. А там нас уже ждут. Оказывается, Петька заранее обо всем договорился.

Привели в клуб. Там столики шахматные в ряд выстроились, а за каждой доской игроки сидят. Стал я считать: сколько же их? Со счету сбился. Ну, конечно, объявили, что выступает чемпион подшефной школы. Мне зааплодировали, и игра началась. Противники попались на редкость сильные. Это уже потом выяснилось, что против меня играли обе сборные команды завода. А завод этот чемпионом района был.

Сделал я на всех досках ходов по десять — двенадцать, смотрю, а у меня везде позиции хуже.

«Что же они не проигрывают?» — подумал я и тут же попался на комбинацию. (Диаграмма 19.)

1... e7—f6! 2. g5 : e7 g7—f6! 3. e7 : g5 f8—g7! 4. h6 : f8 d6—e5 5. f8 : b4 a5 : d8 6. e3 : c5.

«Ничего, — подумал я, — еще есть порох в пороховнице». Ведь у меня четыре шашки, а у противника дамка с простой.

За этой доской сидел паренек года на три-четыре старше меня. Он пронзительно смотрел на доску и что-то рассчитывал. Наконец он сделал свой ход: 6... d8—e7.

«Ну и ну! — подумал я. — В дамки пропускает» — и радостно передвинул шашку на поле b6 : 7. c5—b6; последовало 7... e7—d8 и после моего ответа 8. b6—a7 d8—a5. Но у меня есть в запасе еще один ход 9. g1—f2. Однако этот ответ меня не спас. Мой противник неожиданно пожертвовал мне дамку ходом 9... a5—b6! 10. a7 : c5 и сыграл 10... h2—g1. Пришлось сдаться.

Проигрыш так на меня подействовал, что вскоре я проиграл еще партий десять. А за ними последовали и другие.

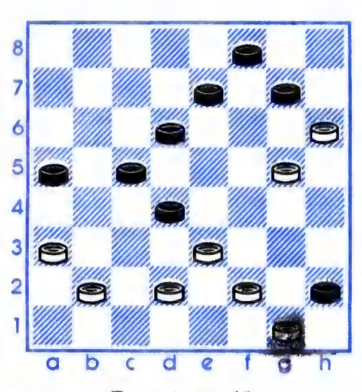


Диаграмма 19

Лишь на одной доске после упорной защиты мне удалось добиться ничьей, да и то потому, что противник зазевался и забыл дамку мою побить. Я, конечно, стыдливо об этом умолчал. Ведь неудобно же проигрывать все партии подряд.

Так закончился мой первый сеанс. Как выразился Петька, это был сеанс наоборот. А вообще проводить сеансы нетрудно. Надо только... уметь хорошо играть.

МАТЧ ПРЕДКОВ

Юмореска

Играли ли в шашки люди каменного века? Нам это пока неизвестно. Но если играли, то встречи, вероятно, проходили так. Прямо у пещеры, на земле, вычерчивалась шашечная доска. Шашками служили булыжники. Оба играющих держали в руке по увесистой дубине и время от времени помахивали ею, выкрикивая что-нибудь вроде: «Сколько можно думать над ходом?!» (Надо полагать психологическая подготовка не является изобретением нашего века.) Естественно, возле игроков толпились болельщики, но комментировать ходы, а тем более подсказывать — ни-ни: за такое сбрасывали с обрыва. (Выходит, что современным болельщикам живется куда лучше.) Победитель награждался, а призом его обеспечивал проигравший. Но в те времена еще не додумались до спортивных грамот или медалей и побежденный просто отправлялся в чащу добыть для победителя какую-нибудь шкуру, скажем леопарда. Если он из чащи не возвращался, а проигрывал там и вторую встречу — на этот раз леопарду, — то жену утешали тем, что муж был игроком довольно слабым. А победителю, не получившему приз, выделяли дополнительный выходной день, чтобы он мог разработать какой-нибудь дебютный вариант в расчете на нового партнера. Но бывало, встреча за шашечной доской заканчивалась вничью. Тогда победитель выявлялся в поединке при помощи дубинок (кстати, и в наших турнирах следует подумать об этом способе борьбы с многочисленными ничьими). Если все было именно так, то не кажется ли вам, что люди каменного века достигли многого в теории и практике шашек? Жаль, разумеется, что нельзя сыграть с ними матч и узнать, кто же играет сильнее: шашисты наших дней или они?

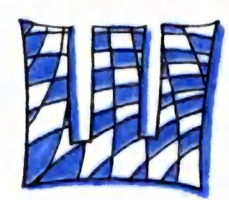




Начало штормить. Надвигается буря. Волны ударяются о борт корабля. Матросы крепят снасти.

КОМБИНАЦИЯ ПРИНОСИТ ПОБЕДУ

ЧТО ТАКОЕ КОМБИНАЦИЯ



ашечная партия почти что всегда развивается спокойно. Каждый из противников, делая очередной ход, ставит перед собой задачу добиться позиционного преимущества. Для этого применяются размены, захват центральных полей и многие другие маневры.

Получив небольшое позиционное преимущество, шашист старается его увеличить и добиться решающего перевеса, достаточного для выигрыша партии. Его противник, защищаясь, находит сильнейшие ответные ходы и всеми силами стремится помешать осуществлению выигрышного плана. Стоит лишь допустить небольшую ошибку, как роли могут перемениться и защищающаяся сторона сразу перейдет в нападение.

Но бывает и по-другому. Спокойное течение партии внезапно нарушается. Неожиданно один из партнеров жертвует несколько шашек, прорывается в дамки или получает материальное преимущество. Это и есть **комбинация.**

Комбинация позволяет выявить недостатки позиции противника в несколько ходов, быстро и решительно их использовать.

Положение на диаграмме 20 возникло в одной из партий Бориса Герцензона (белые). В позиции черных много слабостей. Посмотрите. Прежде всего бросается в глаза решетчатость расположения их шашек (за каждой шашкой есть свободное поле). Кроме того, открытое дамочное поле d8 наводит на мысль: нельзя ли использовать этот недостаток и прорваться в дамки. Да, комбинация здесь возможна!

1. c3—b4! a5:c3 2. d2:d6 e7:c5 3. f2—g3! h4:f6 4. e1—f2 g5:e3 5. f2:h4, и белые выигрывают.

Иногда комбинации очень замаскированы. Кажется, что в позиции нет никаких слабостей, и вдруг... после нескольких жертв с доски снимается много шашек противника. Материальное преимущество приносит победу.

Перед вами позиция (диаграмма 21) из партии (идея московского мастера Александра Федорука). Первое впечат-

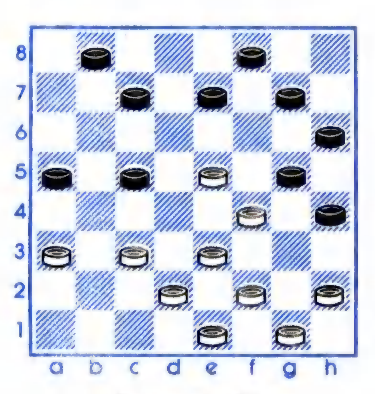


Диаграмма 20

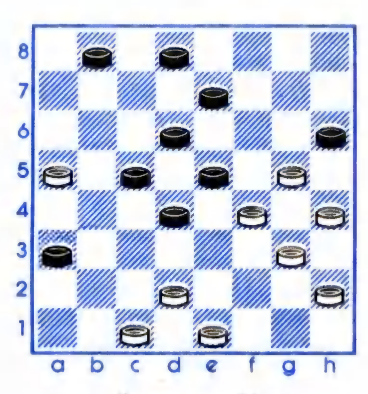


Диаграмма 21

ление: черные легко добиваются победы. Основные силы белых прочно связаны на правом фланге, также грозит прорыв на преддамочное поле: 1... c5—b4 2. a5:c3 d4:b2. Кажется, что избежать этого выигрывающего размена невозможно. Однако на помощь белым приходит комбинация. Она хорошо замаскирована, и лишь глубокое проникновение в позицию позволяет ее найти.

1. d2—e3! d4:f2 2. c1—b2! a3:c1 3. e1—d2! c1:e3 4. g3:e1! e5:g3 5. h4:b6 h6:f4 6. b6—c7 d8:b6 7. a5:g3, и лишняя шашка достаточна для выигрыша.

В положении из партии мастера Анатолия Купцова (диаграмма 22) у противников всего по семь шашек. Все белые шашки связаны, и казалось бы, черные близки к победе. Но все это не так. Неожиданная комбинация дает возможность белым прорваться в дамки и отрезать по двойнику оставшиеся шашки противника.

1. c3—b4! a5:c3 2. e5—f6! g7:e1 3. e3—d4! c3:e5 4. g1—f2 e1:g3 5. h2:b8, и белые добиваются победы.

Рассмотрим еще несколько комбинаций.

Белые: a5, b4, c1, c3, d2, d4, g1, h2; черные: a7, d6, d8, e5, e7, f4, f6, g7.

Для проведения комбинации белым надо сначала «открыть дорогу» для решающего удара, а затем уже прорваться в дамки.

1. b4—c5! d6:b4 2. h2—g3! f4:h2 3. a5—b6! a7:e3 4. d2:h6 b4:d2 5. c1: e3X. Миниатюрная комбинация, нетрудная по замыслу, но зато эффектная. Цель достигнута.

Теперь попробуем проследить, как можно подготовить проведение комбинации. При помощи угрозы противник вынужден сделать единственный ход.

Расставьте на доске такую позицию — **белые: c3, d2, d4, f2, f4, h4; черные: a3, b8, c7, d6, e7, h6.**

В этом положении очередь хода за белыми.

1. d2—e3! (Белые грозят выиграть партию ходом 2. c3—b4. Следующий ход черных необходим для отражения этой угрозы.) **1... c7—b6,** и вот сейчас белые проводят комбинацию.

2. c3—b4! a3:c5 3. f4—e5! d6:d2 4. f2—g3! c5:e3 5. g3—f4 e3:g5 6. h4:e1, и теперь выигрыш — «дело техники». Например: **6... b8—c7 7. e1—g3 c7—b6 8. g3—f2 b6—a5 9. f2—e1 h6—g5 10. e1—d2 g5—h4 11. d2—e1X.**

В представленной позиции московского мастера Михаила Галкина (диаграмма 23) комбинация, которую проводят белые, с первого взгляда совсем незаметна. Судите сами.

1. e3—f4! e5:e1 (другой бой сразу проигрывает шашку и партию) **2. g1—f2! e1:g3 3. h2:f4 g5:e3 4. c3—d4 e3: c5 5. b4:b8** с выигрышем.

Интересен способ прорыва в дамки в такой позиции С. Сломинского.

Белые: b2, c1, d2, d4, e3, e5, f2, g5; черные: b6, b8, c5, e7, f6, f8, g7, h4.

Эта комбинация «в двух действиях». Действие первое: открывается дамочное

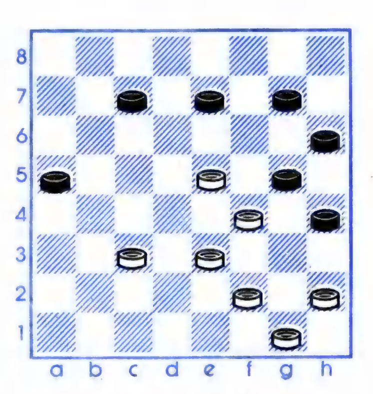


Диаграмма 22

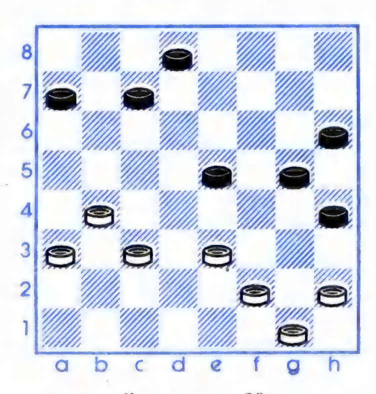


Диаграмма 23

поле f8. Действие второе: наносится удар с прорывом в дамки.

1. e3—f4! c5:e3 2. e5—d6! e7:c5 3. g5:e7 f8:d6 4. b2—c3 e3:g5 5. c3—d4X.

Вот еще одна подобная комбинация, в которой предварительно вскрывается дамочное поле противника.

Белые: a7, c1, c3, d2, e3, g1, h4, h6; черные: b6, b8, c5, d6, e5, e7, f6, f8 (идея мастера Сергея Балжаларского).

Монолитная позиция черных как будто бы непробиваема.

Однако белые находят «ключ» для прохода в дамки.

1. h4—g5! f6:h4 2. h6—g7! f8:h6 3. e3—d4! c5:e3 4. a7:c5 d6:b4 5. d2:f8 с выигрышем.

А теперь разберем комбинацию ленинградского мастера Владимира Дерябина, которая помогает использовать решетчатую позицию противника.

Белые: b2, d2, d4, e3, e5, g1, g5; черные: a7, b4, b6, c5, e7, g3, g7.

Белые добиваются победы так: **1. g5—f6! e7:g5 2. d2—c3! b4:d6 3. g1—h2 c5:e3 4. h2:g1 b6—c5 5. g1:b6 a7:c5 6. b2—c3X.**

Иногда, чтобы получить позицию для проведения комбинации, надо заставить противника сделать вынужденный ход. Вот перед вами пример.

Белые: b2, d2, e1, e3, f2, g1, h4; черные: b4, c7, e5, e7, f8, h6, h8.

Очередь хода за белыми. **1. b2—c3!** (Теперь черным приходится занять поле a3. Не отдавать же шашку.) **1... b4—a3 2. c3—b4! a3:c5 3. e3—d4! c5:c1 4. h4—g5!** (Белые выставляют «шлагбаум».) **h6:f4 5. e1—d2 c1:e3 6. f2:b6,** и белые выигрывают.

В следующем положении, для того чтобы одержать победу, белые отдают под бой почти все свои шашки. На доске остается всего одна из них, и она приносит эффектную победу. Вот как это получается.

Белые: a3, b2, c1, d4, e1, e3, f2, g3; черные: a5, a7, b6, c7, e7, f6, g5, h6.

1. d4—e5! f6:d4 2. e3:c5 b6:d4 3. a3—b4! a5:a1 4. c1—b2! a1:c3 5. e1—d2! c3:e1 6. g3—h4 e1:g3 7. h4:h4X. Настоящий «круг почета»!

Иногда комбинацию возможно провести и при ограниченном числе шашек на доске. Вот один из примеров.

Белые: d2, f2, f4, g5, h2; черные: b4, d4, e7, f6, h4.

На первый взгляд, белым никак не избежать поражения. Черные хотят прорваться на левом фланге белых в дамки. Как же этого избежать? На помощь приходит опять-таки комбинация. Она не только приносит спасение белым, но даже и выигрывает партию: **1. f2—e3! d4:f2 2. d2—c3! b4:d2 3. f4—e5! f6:d4 4. h2—g3 h4:f6 5. g3:g7X.**

Мы с вами рассмотрели ряд комбинаций. Все они очень разные по расположению шашек на доске и по механизму их решения.

Познакомимся с теоретическим определением комбинации.

Шашечная комбинация — это серия тесно связанных между собой ходов, выполняющих определенную идею и форсированно приводящих к намеченной цели при помощи жертв шашек и завершающего удара.

КАК НАЙТИ ШАШЕЧНУЮ КОМБИНАЦИЮ

За время существования шашечной игры в практике встречалось много тысяч комбинаций. Запомнить все эти комбинации невозможно. Однако каждый из вас может изучить основные идеи и для нахождения комбинации применить их в игре.

Найти комбинацию во время партии совсем нелегко. Еще намного труднее предусмотреть ее проведение и рассчитать до конца за несколько ходов вперед. Шашисты высокого класса (мастера и гроссмейстеры) быстро находят самые сложные из комбинаций. Что же им помогает определять, есть ли в позиции комбинация или нет? Для этого существует определенный прием. Он не только помогает выявить комбинацию, но еще и вырабатывает комбинационное зрение.

Как же найти шашечную комбинацию? Для того чтобы ответить на этот вопрос, надо выяснить, из каких составных частей складывается каждая комби-

нация. **Прежде всего, надо искать повод к проведению комбинации.** Он может быть замаскированным, совсем незаметным. Повод следует искать в любой позиции. Бывали случаи, что даже мастера спорта, играя партию, проходили мимо незаметной комбинации и только после окончания игры находили ее во время анализа.

Что же можно считать поводом к поиску комбинации?

Поводом может быть решетчатая позиция, открытое дамочное поле или возможность его вскрытия, ослабление одного из флангов.

Когда играющий увидел повод для проведения комбинации, **надо найти идею, то есть общий замысел комбинации. Умение определять ту или иную идею дает практическая игра, а также изучение комбинационных идей.**

Одна и та же идея может объединить большое количество комбинаций. И, зная ее, шашист получает «волшебный ключ», который открывает ему решение любой из них. Бывает и так: шашист определил повод к проведению комбинации, а идею найти не может, так как ее нет. Тогда комбинация не состоялась.

Но если были найдены оба момента — повод и идея, — то следует их соединить с третьим моментом — механизмом проведения комбинации (то есть найти порядок ходов или жертв и увидеть финальный удар или заключительное взятие). Соединение повода, идеи и механизма и называется комбинацией.

Для примера мы покажем вам несколько позиций.

Белые: a5, c1, c3, c5, d2, e3; черные: a3, b8, c7, d8, g5, g7.

Посмотрите внимательно на это положение. Сразу же бросается в глаза неудачное расположение черных шашек на их левом фланге. Ведь за каждой из шашек g5 и g7 есть свободные поля. Кроме этого открыто дамочное поле f8. Возникает мысль: нельзя ли использовать этот недостаток позиции черных для проведения комбинации? Повод найден. Теперь остается определить идею.

Представим себе, что вместо белой шашки e3 на этом поле будет стоять черная шашка. Тогда белые проведут взятие 1. d2:f8 и прорвутся в дамки. Значит, идею можно определить как удар с поля d2. Теперь остается разработать механизм комбинации и найти финальный удар. Задача нам ясна. Следует привести черную шашку на поле e3. Как же этого добиться?

1. a5—b6! c7:a5 2. c5—b6! a5:c7 3. c3—b4! a3:c5 4. e3—d4! c5:e3 5. d2:f8X. Соединив повод, идею и разработав финальный удар, мы провели комбинацию и прорвались в дамки.

Показанный вам прием для нахождения комбинации является самым легким. С его помощью можно находить даже очень трудные комбинации.

Фантазировать или, точнее, планировать в уме — вот задача любого игрока в шашки. Надо научиться видеть позицию, которая еще не стоит на доске, но может получиться через несколько ходов. Но мало ее увидеть, надо еще ее и оценить. Так делается и при нахождении комбинации. Стоит ли ее проводить? Дает ли она преимущество? А может быть, после финального удара придется сложить оружие. Чтобы это определить, нужно постараться увидеть позицию, которая возникнет после проведения комбинации.

Вот один из примеров.

Белые: a3, a5, c1, c3, d2, e1, e3, f2, f4, g1, h2; черные: a7, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g5, g7, h6.

В этой позиции ход черных. Они могут провести несложную комбинацию с проходом на поле b2. **1... c7—b6? 2. a5: e5 f6:b2**, но тогда последует неожиданное **3. a3—b4!** и после **3... b2—a1 4. d2—c3! a1:g3 5. f2:h8X.** Теперь понятно, что комбинация, которую провели черные, ошибочна. Если бы они сумели увидеть издалека ход 3. a3—b4!, то, конечно же, воздержались от проведения проигрышной комбинации.

Не всегда комбинация начинается сразу с жертв шашек. Иногда требуется подготовительная работа. Вначале делается тихий ход, вынуждающий противника на единственно возможный ответ. Получается новая позиция, необходи-

мая шашисту для проведения комбинации.

Белые: c1, c3, d4, e1, e3, f2, f4, g1, h2; черные: a3, a5, b6, c5, d6, d8, e7, g7, h4 (из партии Н. Николаев — П. Нетов).

Посмотрите, как это осуществляется на практике.

1. d4—e5! d8—c7 (других полезных ходов у черных нет) **2. c3—b4! a5:c3 3. e1—d2! c3:g3 4. e3—d4! c5:g5 5. h2:f8 d6:f4 6. f8:h2X.**

В других случаях при помощи жертв проводится полная перестройка позиции, и только после этого заключительный аккорд подводит итог всей игры.

В этом положении (диаграмма 24) комбинацию заметить нелегко. Кажется, что и повода к ее проведению нет. Но это не так. Несколько жертв шашек создают у черных решетчатую позицию, и тогда финальный удар позволяет белым прорваться в дамки. Вот как это происходит.

1. h4—g5! f6:h4 2. h2—g3! h4:f2 3. e3—f4! c5:g5 4. g1:e3 a3:c5 5. e3—d4! c5:e3 6. d2:a7X.

Иногда на доске остается совсем мало шашек. Тем не менее и в таких позициях следует искать возможность проведения комбинации. Вот один из примеров.

Белые: a5, c5, g3, h4; черные: c7, d2, e3, e7.

На доске всего по четыре шашки. Черная d2 находится на преддамочном поле. Еще один шаг — и она превратится в дамку. Но сейчас очередь хода за белыми. В их распоряжении есть две комбинации.

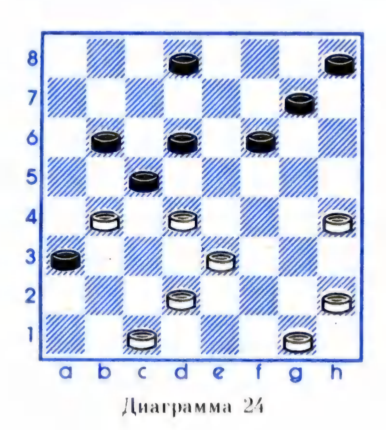


Диаграмма 24

Первая: **1. g3—f4? e3:g5 2. h4:b6**, но тогда черная простая d2 пройдет в дамки и успеет занять большую дорогу. В результате — ничья.

Вторая: **1. a5—b6! c7:a5 2. c5—b6! a5:c7 3. g3—f4 e3:g5 4. h4:e1X.**

Мы уже говорили, что одна идея может объединить целую группу комбинаций. Для лучшего запоминания отдельных идей принято все комбинации разделять по **финальным ударам** (определяя, с какого поля начинается заключительный удар). Такое разделение дает возможность начинающему шашисту легко запомнить механизмы различных комбинаций.

Удар с поля b2

Вначале мы познакомим вас со схемой этого удара. Расставьте на доске шашки в таком порядке.

Белые: a1, b2, c3; черные: a5, e5, g7.

Сразу же видно, что белые при своем ходе сыграют **1. c3—b4 a5:c3 2. b2:h8** и выигрывают партию. Это и есть схема проведения удара с поля b2.

Зная теперь схему этого удара, вам нетрудно будет решить последующие комбинации несмотря на то, что мы все время будем усложнять их. Однако поле, с которого наносится финальный удар, будет всегда одно и то же (b2).

Белые: a1, b2, c1, c3, c5, f2, f4, g1, h2; черные: a5, a7, b8, c7, f6, f8, g7, h4, h6.

В этом положении надо создать показанную схему для проведения финального удара. Для этого нужна соответствующая подготовка. Перестроить позицию можно при помощи жертв и разменов.

1. f4—g5! h6:f4 2. c5—d6! c7:e5 3. f2—g3! h4:f2 4. g1:e7 f8:d6. Вот и получилась схема удара. Теперь все решает **5. c3—b4 a5:c3 6. b2:h8X.**

Механизм следующей комбинации еще незаметнее, однако финальный удар остается одним и тем же.

Белые: a1, a3, b2, b4, c1, c3, c5, e1, f2, g1; черные: b8, c7, d6, d8, e5, e7, f8, g7, h2, h6.

Комбинация проводится так: **1. c5—b6! c7:a5 2. f2—g3! h2:f4 3. b4—c5**

d6:d2 4. c1:g5 h6:f4 5. a3—b4 a5:c3 6. b2:h8X.

В следующей позиции для проведения комбинации необходимо вначале сделать тихий ход, вынуждающий черных на единственный ответ. И только после этого ответа появляется уже знакомый нам финальный удар. Эта комбинация составлена ленинградским мастером Борисом Розенфельдом.

Белые: a1, a3, c1, c3, d2, e3, f2, f4, g1; черные: a5, b6, c5, d6, f6, g5, g7, h4, h6.

1. c1—b2!! f6—e5 2. f2—g3! h4:d4 3. d2—e3! Теперь черные имеют две возможности боя. Но, куда бы они ни побили, спастись невозможно. Белые осуществляют удар с поля b2 и прорываются в дамки. Рассмотрим ответы черных.

1. 3... d4:f2 4. g1:e3 e5:g3 5. e3—d4 c5:e3 6. c3—b4 a5:c3 7. b2:h8X.

2. **3... e5:g3 4. c3:c7 b6:d8 5. e3—d4 c5:e3 6. a3—b4 a5:c3 7. b2:h8X.** Очень интересная комбинация.

Мы с вами рассмотрели несколько примеров, где удар с поля b2 осуществлен на поле h8. А сейчас мы покажем вам удар с поля b2 на поле d8. Вот его схема.

Белые: a1, a3, b2, c3; черные: a5, c5, c7, e7.

В этой позиции все решает ход белых **1. c3—b4 a5:c3 2. b2:h4X.**

Рассмотрим с вами такую позицию.

Белые: a1, a3, b2, c3, g1, g3, g5, h4, h6; черные: a5, c5, c7, d4, e5, e7, f6, f8, g7.

Комбинация решается так: **1. c3—b4! a5:c3 2. g3—f4! e5:g3 3. h4:f2 f6:h4 4. f2—g3 h4:f2 5. g1:e3 d4:f2 6. b2:e1X.**

В следующей позиции удар на поле d8 наносится после жертвы 5 (!) шашек.

Белые: a1, a3, b4, c3, e1, e3, f2, g3; черные: a5, c5, c7, d6, e5, e7, f8, h4.

С первого взгляда, черные в создавшемся положении имеют решающее преимущество. Белые шашки связаны, и не видно, как им дальше продолжать игру. Но на помощь белым приходит незаметная комбинация.

1. e3—d4! c5:g1 2. e1—f2! g1:b2 3. a3:c1, и куда бы черные ни побили, белые делают ход **4. c1—b2,** а затем осуществляют удар с поля b2 на поле g1 **(b2:g1)** с выигрышем. Эту комбинацию составил киевский мастер по композиции Михаил Бень.

Рассмотрим еще один пример.

В позиции мастера спорта из Минска Николая Грушевского (диаграмма 25) для проведения комбинации так и хочется убрать простую черных c5. Делается это так.

1. e3—d4! c5:c1. Новая задача — убрать дамку, и желательно на поле e3. Тогда будущее передвижение дамки черных ограничивается шлагбаумом — очень распространенным игровым приемом. **2. h4—g5! h6:f4 3. e1—d2! c1:e3 4. a3—b4 a5:c3 5. b2:f2** с победой.

Удар с поля d2

Вот схема этого удара.

Белые: a3, c3, d2, e1; черные: a5, c5, c7, e7.

Здесь совсем просто осуществить удар. Для выигрыша требуется сделать всего лишь один ход: **1. c3—b4,** и после **1... a5:c3 2. d2:f8 (или d2:b8)X.**

Удар с поля d2 может выглядеть и так.

Белые: c1, c3, d2; черные: c5, g5, g7.

Решает ход **1. c3—d4 c5:e3 2. d2:f8X.**

Теперь, когда вы познакомились со схемами этого удара, мы покажем вам ряд позиций, в которых провести комбинацию не так-то легко.

Белые: a3, c1, c3, d2, d4, e1, e3, f2, f4; черные: a5, a7, b6, c5, c7, e7, g5, h4, h6.

Выиграть в этом положении можно так: **1. a3—b4! c5:a3 2. f2—g3! h4:f2 3.**

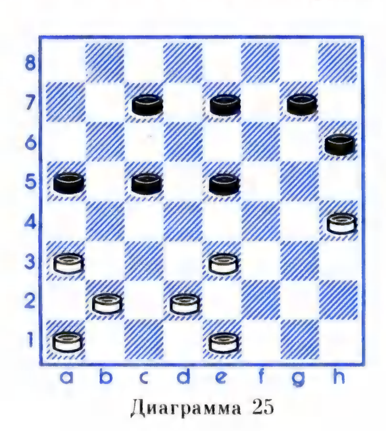


Диаграмма 25

e3:g1 g5:c5. В результате жертв нескольких шашек мы построили позицию для прямого удара. Теперь остается сыграть **4. c3—b4 a5:c3 5. d2:b8** (но не 5. d2:f8? — это проигрывает!) **X.**

Следующая комбинация «в двух действиях».

Белые: a1, a3, c1, c3, d2, d4, e1, e3, f2, g3; черные: a5, a7, b6, c5, c7, d8, g5, g7, h6, h8.

Решается она так: **1. c3—b4! a5:e5 2. g3—f4! e5:g3 3. f2:f6 g7:e5.** Первое действие закончилось. Второе — намного короче. **4. e3—d4! c5:e3** (или e5:c3) **5. d2:b8X.**

А эта комбинация демонстрирует прорыв на поле f8.

Белые: b2, c1, c3, c5, d2, d4, f2, g1; черные: a7, b6, b8, c7, e7, f4, g5, g7.

Найти выигрыш здесь совсем нетрудно: **1. f2—g3! f4:h2 2. c5—d6! e7:e3** (если 2... c7:e5, то 3. d4:a5 с выигрышем) **3. d2:f8X.**

Иногда, чтобы провести комбинацию, необходимо сначала пожертвовать шашку, а затем сделать тихий ход, который вынуждает противника на обязательный ответ.

И только после этого срабатывает разрушительный механизм комбинации. Вот пример.

Белые: a3, c3, d2, d4, e1, e3, f4, h4; черные: a5, b6, c5, d6, d8, e7, f6, h6.

1. h4—g5! f6:h4 2. d4—e5! d8—c7 3. e5—f6! e7:g5 4. f4—e5 d6:f4 5. c3—b4 a5:c3 6. d2:b8 f4:d2 7. e1:c3 с выигрышем.

Интересный прием осуществляют белые в следующем положении. Вначале они пропускают черных в дамки, а затем уже проводят финальный удар, снимая с доски дамку и три шашки.

Белые: a3, b4, c1, d2, e1, f2, g3, h2; черные: a7, b6, d8, e5, e7, g5, g7, h8.

1. b4—c5! b6:d4 2. g3—f4! g5:g1 (если 2... e5:g3, то 3. h2:e3X). **3. e1—f2 g1:e3 4. d2:h6,** и белые выигрывают.

В позиции на диаграмме 26 комбинация белых совсем незаметна. Однако, изучив в предыдущих примерах удар с поля d2, нетрудно раскрыть ее механизм.

1. d2—e3! d4:f2 2. c3—d4! c5:e3 3. b2—a3! f6:d4 4. h4:f6 g7:e5 (или f2:h4). **5. e1—d2 f2:h4** (или g7:e5) **6. d2:b8X.**

Эта комбинация сложнее всех показанных выше.

Удар с поля f2

Сначала мы покажем схему этого удара.

Белые: e3, f2, g1; черные: c5, c7, g5.

Как вы, наверно, заметили, выиграть можно после хода **1. e3—f4 g5:e3 2. f2:d8X.**

Теперь, узнав схему этого удара, перейдем к решению более сложных позиций. В положении **белые: a1, a3, b2, c3, c5, f2, f4, g1, g3; черные: a5, a7, b8, e7, f8, g5, g7, h4, h6** черные своим последним ходом неосторожно напали на белую шашку f4 и это привело их к поражению.

1. c3—d4! g5:e3 2. a3—b4 a5:e5 3. f2:d8 h4:f2 4. g1:e3X.

В следующей позиции предварительная жертва двух шашек дает возможность белым подготовить проведение выигрывающего удара.

Белые: c1, c3, c5, d2, f2, g1, h2, h4; черные: a3, a7, b6, e5, e7, f4, g7, h8.

1. c3—b4! b6:d4 2. b4—c5 d4:b6 3. c1—b2 a3:e3 4. f2:a5X.

Оригинальный способ прорыва в дамки показан в новой комбинации.

Белые: a1, a3, c3, e1, e3, e5, f2, f4, g1, h2, h6; черные: a5, a7, b6, c5, c7, d6, e7, f8, g5, g7, h4.

1. e5—f6! g7:g3 2. h6:f4! g3:e5 3. e3—d4 c5:e3 4. f2:d8X.

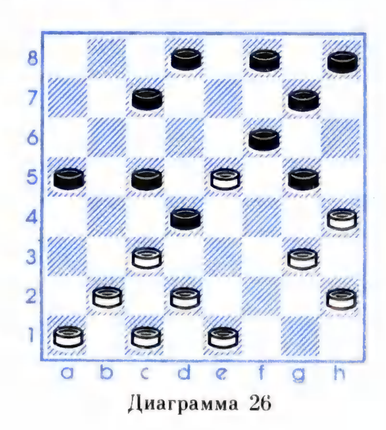


Диаграмма 26

Рассмотрим еще одну позицию.

Белые: b2, c1, c3, e1, e3, f4, g1, g3; черные: c5, c7, e7, g5, g7, h2, h6, h8.

Для проведения комбинации белым необходимо вначале перестроить всю позицию для того, чтобы каждая шашка выполнила свою «роль».

1. c3—b4! c5:a3 2. e3—d4! g5:c5 3. e1—f2 h2:f4 4. c1—d2 a3:e3 5. f2:g5 с выигрышем.

Вот еще одна типичная позиция для удара с поля f2.

Белые: a3, b4, c1, c3, d2, d4, e1, e3, g1; **черные:** a5, a7, c7, e5, e7, f6, f8, g5, h6.

Белые и черные имеют равное количество шашек. Однако сразу же бросаются в глаза открытые дамочные поля у черных. Нельзя ли использовать этот недостаток? Оказывается, можно. Вот как это делается:

1. e3—f4! e5:g3 (если 1... g5:c5, то 2. b4:b8X) **2. d4—e5! f6:b2 3. d2—c3! b2:d4 4. g1—f2 a5:c3 5. f2:d2** с выигрышем.

Нелегко найти скрытый механизм комбинации на диаграмме 27. Но, как всегда, на помощь нам приходит повод. А поводом для ее проведения служит открытое дамочное поле d8.

1. c5—b6! c7:a5 (если 1... a7:c5, то 2. d4:d8X) **2. d4—e5! f6:b2 3. a3:c1 a5:c3 4. e3—d4 c3:e5 5. g3—f4**, и куда бы черные ни побили, белые прорываются в дамки: **6. f2:d8.** Теперь выигрыш им обеспечен.

Удар с поля h2

Познакомимся со схемой этого удара.

Белые: c1, f2, g3, h2; черные: c3, c7, e5, e7.

Выигрыш в этом положении достигается так:

1. c1—d2! c3:e1 2. g3—h4 e1:g3 3. h2:b8 (или 3. h2:f8) **X.**

Теперь рассмотрим ряд комбинаций на удар с поля h2.

Белые: b2, c1, c3, d2, e1, e5, f6, g1, h2, h4; черные: a5, a7, b6, c7, **d4, d8, f8, g7, h6, h8.**

Белые при помощи показанного выше удара прорываются в дамки.

1. b2—a3! d4:b2 2. d2—c3! b2:d4 3. e5:c3 g7:e5 4. c3—b4 a5:c3 5. e1—d2 c3:e1 6. g1—f2 e1:g3 7. h2:b8 с выигрышем.

В следующем примере удар осуществляется на поле f8. Однако механизм комбинации почти такой же, как и в предыдущей. Вначале черная шашка приводится на поле c3, а затем ее переводят на поле g3.

Белые: a5, b2, b4, c3, d4, g1, h2, h4; черные: b6, b8, c7, e5, e7, f6, g5, g7.

1. d4—c5! b6:d4 2. a5—b6! c7:a5 3. b2—a3! d4:b2 4. a3:c1 a5:c3 5. c1—d2! c3:e1 6. g1—f2 e1:g3 7. h2:c1X.

Совсем другой прием показан в следующей позиции.

Белые: a3, b4, c1, c3, e1, f2, g1, h2; черные: a5, a7, d6, d8, e5, e7, f4, f6.

Эту комбинацию трудно увидеть даже в турнирной партии. С первого взгляда, шашки черных в центре стоят монолитно и не видно никаких слабостей. Но это не так. Слабость позиции черных в открытом дамочном поле f8. Стоит лишь найти идею, и позиция черных рушится как карточный домик. Убедитесь в этом сами.

1. b4—c5! d6:d2 2. c1:g5 f6:h4 3. a3—b4! a5:c3 4. e1—d2 c3:g3 5. h2:f8X.

К таким же незаметным комбинациям можно отнести и следующую позицию.

Белые: a5, b4, c1, d2, e1, e3, g3, h2; черные: c7, d6, d8, e5, g5, g7, h6, h8 (из партии С. Балжаларский — Басов).

Открытое дамочное поле b8 диктует возможность прорыва в дамки. Медлить нельзя.

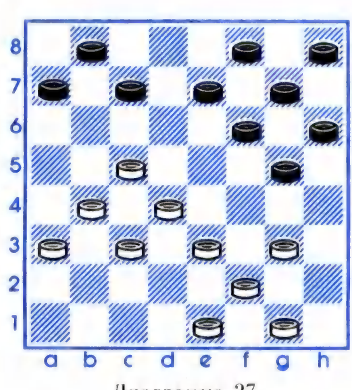


Диаграмма 27

1. e3—d4! e5:c3 2. b4—c5! d6:b4 3. e1—f2! c3:e1 4. a5:c3 e1:a5 (или 4... e1: b4). **5. c1—d2! a5:e1 6. g3—h4 e1:g3 7. h4:f6 g7:e5 8. h2:b8** с выигрышем, так как дамка отрезает по двойнику три черные простые.

Интересный прием удара с поля h2 показан в позиции, составленной К. Сопыевым.

Белые: a3, a5, d2, d4, e3, f2, g1; черные: a7, c7, d6, e7, g5, g7, h4.

Решается эта комбинация так:

1. a5—b6! c7:a5 2. d4—e5! d6:f4 3. a3—b4! a5:g3 4. g1—h2 f4:d2 5. h2:e1 a7—b6 6. e1—f2 b6—a5 7. f2—e1, и белые выигрывают.

Для проведения комбинации, представленной на диаграмме 28, надо произвести большую перестройку позиции. Вначале следует удалить шашку h6, а затем заставить черных занять поле g5. Только тогда можно будет провести финальный удар.

1. f4—g5! h6:f4 2. g3:c7 b8:d6 3. e3—f4! c5:g5 4. a3—b4 a5:e1 5. g1—f2 e1: g3 6. h2:a7 с выигрышем.

Мы с вами разобрали удары с полей второй линии шашечной доски. Теперь переходим к демонстрации ударов с полей первой линии доски. Почему же мы так делаем? Дело в том, что удары с полей второй линии встречаются в практике игры чаще всего, и поэтому мы познакомили вас с ними в первую очередь.

Удар с поля a1

Перед вами схема удара.

Белые: a1, b2, d2; черные: b4, b6, d4.

1. b2—c3! d4:b2 2. a1:c7X.

В турнирных партиях комбинации с таким ударом встречаются крайне редко. Мы покажем вам три из них.

Белые: a1, b2, d2, e3, f2, h4; черные: a7, b4, b6, d6, d8, f6.

Здесь победа достигается просто:

1. h4—g5! f6:h4 2. f2—g3! h4:d4 3. b2—c3 d4:b2 4. a1:e5X.

Известны случаи, когда финальный удар осуществляется с поля a1 на поле g7.

На диаграмме 29 — позиция мастера спорта по композиции Александра Ленточкина. У белых на одну шашку меньше, но они успешно применяют победное взятие по большой дороге.

1. g3—f4! b6:b2 2. f4:d6 a5:c3 3. f2—g3! h4:d4 4. d6—b4! c3:a5 5. a1:g7X.

Теперь предложим вашему вниманию интересную и сложную комбинацию с двумя решающими ударами.

Белые: a1, c3, c5, d2, d4, g1, g3, h2; черные: a5, a7, b2, b6, c7, e5, f6, h4. (Позиция Т. Барамидзе.)

1. d2—e3! h4:f2 2. c3—b4! a5:c3 (если 2... e5:c3, то 3. b4:d2 b6:d4 4. a1:g7 f2: d4 5. g7—h8X) **3. h2—g3! f2:h4 4. e3—f4 e5:g3 5. g1—h2 c3:e5 6. h2:b8 b6: d4 7. a1:g7X.** Очень красиво!

Удар с поля c1

Схема этого удара выглядит так.

Белые: b4, c1, d2; черные: b6, d4, d6.

1. b4—c5! d6:b4 2. d2—c3 b4:d2 (или d4:b2) **3. c1:a7X.**

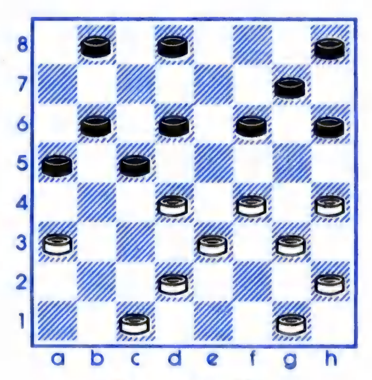


Диаграмма 28

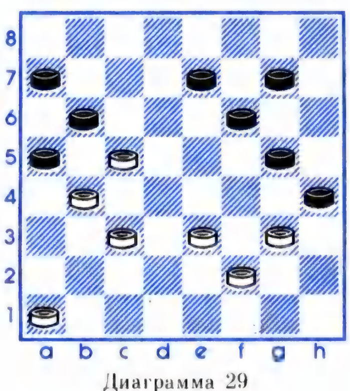


Диаграмма 29

Теперь рассмотрим остальные комбинации из этой серии.

Белые: b2, c1, d2, d4, e1, e3, e5, h2; черные: a5, b4, b6, c5, c7, f6, f8, g7, h4.

Выиграть в этой позиции можно так:

1. h2—g3! h4:f2 2. e3:g1 c5:e3 3. d2:f4 f6:d4 4. b2—c3 d4:b2 5. c1:a7X.

Удар с поля c1 может быть проведен и на поле e7. Вот пример этой комбинации.

Белые: a5, c1, c3, d2, f2, f4; черные: b4, c7, d6, f6, h4, h8.

Решение позиции совсем легкое.

1. d2—e3! b4:d2 2. f2—g3 h4:d4 3. c1: g5, и лишняя шашка приносит белым победу.

В позиции, составленной мастером по композиции Игорем Бугаевым, белые имеют на шашку меньше и тем не менее выигрывают оригинальным путем.

Белые: b2, c1, d2, d4, e1, h4; черные: a3, b4, c7, d6, f4, f6, h6.

Для достижения победы белые пропускают противника в дамки, а затем...

1. d2—c3! b4:d2 2. c1:c5 a3:c1 3. h4—g5! h6:f4 4. e1—d2 c1:e3 5. d4:f2X.

Еще интересней белые добиваются победы в позиции, составленной мастером по композиции Иваном Кобцевым.

Белые: a1, c1, e3, e5, f4, g3; черные: b4, b6, d2, d8, e7, h8.

Кажется, что белым пора «сложить оружие», ведь черная простая d2 уже следующим ходом грозит пройти в дамки. Но на помощь белым приходит уже знакомый нам удар. Для его проведения необходимо заставить черных... пройти в дамки.

1. e3—d4! d2—e1 (единственный ход) **2. a1—b2! e1:h4 3. f4—g5! h4:f6 4. e5:g7 h8:f6 5. d4—e5 f6:d4 6. b2—c3 d4:b2 7. c1:a7.**

Теперь начинается борьба дамки с двумя простыми шашками черных. Проследим дальнейший ход игры.

7... e7—d6 8. a7—b8 d8—c7 (если 8... d6—c5, то 9. b8—a7 c5—b4 10. a7—d4, занимая большую дорогу с выигрышем) **9. b8—a7 d6—e5 10. a7—e3 c7—d6 11. e3—h6! e5—d4 12. h6—f8 d6—e5 13. f8—g7**, и белые добиваются победы.

Следующая позиция решается при помощи эффектной комбинации.

Белые: a1, c1, c3, d2, e1, e3, g1, g5, h6; черные: a5, b4, b6, b8, d6, e5, f8, g7, h8.

При первом взгляде становится ясным, что если удастся перевести одну из черных простых на поле b2, то белые проведут смертельный удар c1:e7. Но как же этого достигнуть?

1. e3—f4! e5:g3 2. e1—f2! g3:e1 3. g1—f2! e1:b2 4. c1:e7 f8:d6 5. h6:a7, и белые достигают цели.

Эта комбинация (диаграмма 30) одна из лучших на тему удара с поля c1. Составил ее Б. Розенфельд. Посмотрите, как она решается.

1. d4—e5! f6:f2 2. h4:f6 f2:h4 3. f6—g7! h8:f6 4. f4—g5 h6:f4 5. d2—c3 b4:d2 6. c1:a7X.

Часто с ударом с поля c1 связаны сложные многоходовые комбинации. Этот удар всегда завершает их.

Удар с поля e1

Вот схема этого удара.

Белые: d2, d4, e1, f4; черные: b6, d6, f6, h6.

Белые добиваются победы при помощи такой комбинации.

1. d4—e5! f6:d4 2. f4—g5 h6:f4 3. d2—e3 f4:d2 (или 3... d4:f2) **4. e1:a5X.**

Теперь покажем более сложные комбинации.

Белые: a1, c1, d2, d4, e1, e3, f4, h4; черные: a3, a5, b6, d6, d8, e7, f6, h6.

В этом положении белые осуществляют уже известную нам идею.

1. f4—e5! d6:f4 2. e3:g5 h6:f4 3. d4—

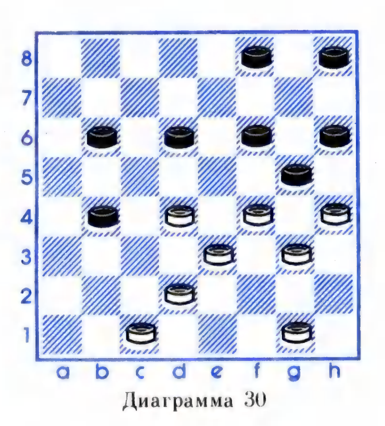


Диаграмма 30

c5 b6:d4 4. d2—e3 f4:d2 (или 4... d4:f2) 5. e1:g7X.

Следующий пример показывает, как можно ударом с поля e1 выиграть шашку.

Белые: a3, b2, c1, d4, e1, e3, f2, f4, g1; черные: a7, b6, c5, d6, d8, e7, f6, f8, h6.

1. d4—e5! f6:d4 2. f4—g5 h6:d2 3. e1:a5X.

В новой позиции уже знакомый нам удар дает возможность белым организовать прорыв на правом фланге черных.

Белые: b4, c3, d2, d4, e1, f2, h4; черные: b6, d6, d8, f8, g7, h6, h8.

Решается эта комбинация так:

1. d4—e5! d6:f4 2. d2—e3 f4:d2 3. b4—a5 d2:b4 4. a5:c7 d8:b6 5. h4—g5! h6:f4 6. f2—e3 f4:d2 7. e1:c7X.

В позиции, составленной Тарасом Турчиным, после проведения удара у белых и черных остается одинаковое количество шашек, но противостояние их, выгодное для белых, приносит им победу.

Белые: c1, d2, e1, e3, f2, g5, h4; черные: b6, c5, d4, d6, e5, h6, h8.

Вот как это получается.

1. e3—f4! e5:g3 2. c1—b2! h6:f4 3. d2—e3! f4:d2 4. e1:a5 g3:e1 5. b2—c3 e1:b4 6. a5:c3 h8—g7 7. h4—g5X.

Иногда, чтобы подготовить удар, надо вначале создать определенную позицию. В партии Е. Куклеев — В. Давидович получилось такое положение.

Белые: a3, c1, c3, c5, d2, d4, e1, f2, g1, h4; черные: a5, a7, b6, d8, e5, e7, f6, f8, g3, h6.

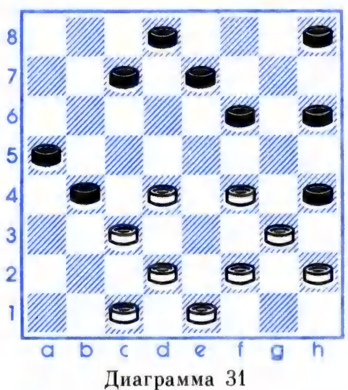


Диаграмма 31

1. g1—h2! e5—f4 2. c3—b4! a5:e5 3. c1—b2 b6:d4 4. d2—e3 f4:d2 5. h2:d6 e7:c5 6. e1:g7X. Отличная комбинация!

В этой позиции (диаграмма 31) уже знакомый вам удар проводится в два приема: сначала размен двух шашек, потом размен трех, а в результате — прорыв на фланге.

1. f4—g5! h6:f4 2. g3:g7 h8:f6 3. d2—e3! b4:f4 4. f2—g3 h4:f2 5. e1:g7X.

Удар с поля g1

Вначале схема этого удара.

Белые: b2, f2, g1; черные: b6, d4, h4.

1. f2—g3 h4:f2 2. g1:a7X.

Рассмотрим следующие позиции.

Белые: b2, c1, c3, g1, g3, g5, h4; черные: b6, c5, d4, e5, e7, f6, f8.

Прорыв на преддамочное поле приносит белым победу.

1. c3—b4! c5:a3 2. g3—f4 e5:g3 3. h4:f2 f6:h4 4. f2—g3 h4:f2 5. g1:a7X.

Теперь покажем прорыв на поле e7.

Белые: b2, c1, d4, f2, g1, g3; черные: a7, b4, b6, f6, h4, h6.

1. f2—e3! h4:f2 2. b2—c3 b4:f4 3. g1:e7 с выигрышем.

В новом положении для проведения удара вначале черные пропускаются в дамки, а затем уже создается нужная белым позиция.

Белые: c1, c3, e1, e5, f4, g1, h2; черные: a5, b6, c7, d6, g7, h4, h6.

Вот ее решение:

1. c3—b4! a5:c3 2. c1—b2! c3:a1 3. e1—f2! a1:f6 4. f4—g5 h6:f4 5. f2—g3 h4:f2 6. g1:a7, и белые выигрывают.

Не всегда легко найти удар с поля g1. В следующей позиции он хорошо замаскирован.

Белые: a5, c1, d6, e1, g1, g3, h2; черные: b8, c7, e3, e5, f4, f6, h4, h8 (из партии мастера Бориса Блиндера).

Черные напали на шашку белых. Кажется, что белым надо искать спасения. И они находят его... в выигрыше партии.

1. a5—b6! c7:a5 2. e1—f2! e5:c7 3. f2:d4 h4:f2 4. g1:e7X.

Часто ослабленный правый фланг черных служит поводом к поиску комбинации.

Белые: a3, b2, c1, d4, e5, f2, g1; черные: a5, b6, f6, g7, h4, h6, h8.

1. a3—b4! a5:a1 2. c1—b2! a1:c3 3. d4:b2 f6:d4 4. f2—g3 h4:f2 5. g1:a7X.

В позиции Сергея Ковалева (диаграмма 32) при сравнительно небольшом количестве шашек белые тонкой игрой демонстрируют свое преимущество.

1. d2—e3! f4:d2 2. c1:e3! g3—f2 (Вынужденный ход. Другого нет.) **3. a5—b6! f2:d4 4. b6—c7 b8:d6 5. h2—g3 h4:f2 6. g1:g5X.**

Удар с поля a3

Схема этого удара такова.

Белые: a3, b2, f2; черные: b6, d6, f4.

1. f2—e3! f4:d2 2. b2—c3 d2:b4 3. a3:e7 (или 3. a3:a7)**X.**

Очень часто проведению такого удара мешает черная простая c5. В таких случаях ее надо удалить, а затем уже провести удар. Вот пример.

Белые: a3, a5, c3, f2, h4; черные: b8, c5, d6, f4, h8.

1. a5—b6! c5:a7 2. f2—e3 f4:b4 3. a3:e7X.

Следующая позиция сложнее предыдущей.

Сразу не видно, каким способом можно провести комбинацию.

Белые: a3, b4, c3, e1, f4; черные: a7, b6, b8, d6, h6, h8.

Удар здесь проводится так: вначале на поле b4 перемещают шашку черных, а затем для осуществления комбинации простую b8 переводят на поле d6.

1. f4—e5! d6:f4 2. f2—e3! f4:d2 3. b4—a5 d2:b4 4. a5:c7 b8:d6 5. a3:e7X.

Теперь рассмотрим окончание партии мастеров спорта Моисея Старобинского (белые) и Николая Пустынникова, в которой удар с поля a3 принес быструю победу белым.

Белые: a3, a5, c1, c3, e1, e3, f4, g3, h2; черные: b6, b8, c7, d6, e5, g5, g7, h6, h8.

1. g3—h4! e5:g3 2. h4:f6! g7:e5 3. h2:f4 e5:g3 4. e1—f2 g3:b4 5. a3:e7X.

Иногда удар с поля a3 наносится для того, чтобы освободить поле f8 и в результате этого прорваться в дамки.

Белые: a3, c1, c3, e1, e3, g3, h6; черные: a5, c5, c7, d6, e5, f8, g7.

1. g3—f4! e5:g3 2. e1—f2 g3:b4 3. e3—d4 c5:e3 4. a3:e7 f8:d6 5. h6:g1X.

В новой позиции, как, впрочем, и в предыдущей, белые должны привести черную шашку на поле b4, удалив шашку c5. Вот как это происходит.

Белые: a3, c1, c3, e1, e3, f2, g3, h4; черные: a5, a7, b8, c5, d6, d8, e5, f6.

1. g3—f4! e5:g3 2. e1—d2! g3:e1 3. e3—d4 c5:e3 4. d2:f4 e1:b4 5. a3:g5, и прорыв на слабом левом фланге черных приносит белым победу.

Такая позиция (диаграмма 33) встретилась в партии В. Морозов — Н. Пустынников (цвет шашек изменен).

Белые, использовав открытое поле черных a7, четко довели партию до победы.

1. g3—h4! e5:g3 2. c3:e5 d6:f4 3. d2—e3! f4:d2 4. e1:c3 g3:b4 5. a3:a7 с выигрышем партии.

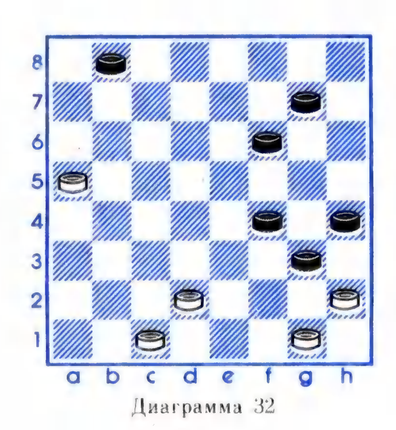


Диаграмма 32

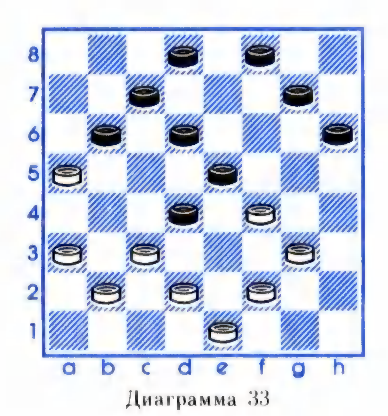


Диаграмма 33

Удар с поля c3

Рассмотрим схему этого удара.

Белые: b2, c3, e3, f2, f4; черные: c7, f6, f8, h4, h6.

При помощи комбинации белые прорываются на преддамочное поле g7. **1. f2—g3 h4:d4 2. c3:g7X.**

Теперь разберем с вами несколько примеров, в которых проведение этого удара будет более сложным.

Белые: b2, b6, c3, c5, d4, e3; черные: a7, d8, f6, f8, g5, h6.

В этом положении черные грозят белым комбинацией: **1... d8—c7! 2. b6:d8 g5—h4 3. d8:g5 h6:d6X.** Однако сейчас очередь хода за белыми, и они, опережая черных, наносят удар с поля c3.

1. b6—c7! d8:b6 2. e3—f4 g5:e3 3. d4:f2 b6:d4 4. c3:g7X.

Вот еще одна позиция.

Белые: a3, b2, c3, d2, d4, e1, e3, f4; черные: a5, a7, b6, c7, f6, f8, h4, h6.

Здесь для проведения удара шашка черных h4 переводится на поле f2.

1. d4—c5! b6:f2 2. e1:g3 h4:f2 3. d2—e3 f2:d4 4. c3:g7X.

В некоторых случаях для построения финальной позиции надо сделать так, чтобы следующим ходом противник вынужден будет взять одну из ваших шашек, а вы успеете подготовить решающий удар.

Белые: a1, a3, c5, d2, d4, e3, g1, g3; черные: a7, b8, d8, e7, f6, f8, h4, h6.

1. a1—b2! h4:f2 2. c5—d6! e7:c5 3. d4:b6 a7:c5 (или 3... f2:d4) **4. d2—c3 f2:d4** (или 4... a7:c5) **5. c3:g7X.**

Иногда белые, проводя этот удар, ставят своей целью попасть на преддамочное поле c7. Вот один из примеров.

Белые: a5, b2, c3, d4, f2, g1, g3, h4; черные: a7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h8.

1. h4—g5! f6:h4 2. f2—e3 h4:f2 3. a5—b6! a7:c5 4. d4:b6 f2:d4 5. c3:c7, и белым выигрыш обеспечен.

Бывает, что нападение на шашку служит поводом к проведению уже знакомого нам удара.

Белые: a3, b2, c1, c3, d4, g1; черные: b6, c5, d8, f6, f8, h6.

Черные напали на шашку белых d4 и попались на комбинацию.

1. a3—b4! c5:a3 (или 1... c5:e3) **2. d4—c5** (или 2. b4—c5) **b6:d4 3. c3:g7,** и выигрыш белых не вызывает сомнения.

Для проведения комбинации в этой позиции (диаграмма 34) белые сначала пропускают черную шашку в дамки, а затем ловят ее, подготовляя решающий удар. Вот как это происходит.

1. e3—f4! g5:e3 2. g1—h2! e3:g1 3. e1—f2 g1:e3 4. d4:f2 b6:d4 5. c3:g7X. Неожиданная комбинация!

Удар с поля e3

Вот схема этого удара.

Белые: d4, e3, f2; черные: b6, f6, g5.

После **1. d4—e5 f6:d4 2. e3:a7** белые прорываются на преддамочное поле и добиваются выигрыша.

В следующей позиции, прежде чем осуществить этот удар, надо провести подготовительную работу.

Белые: a3, c1, d4, e3, f2, f4; черные: b6, c5, d8, f8, h4, h8.

1. a3—b4! c5:a3 2. f4—g5 h4:f6 3. d4—e5 f6:d4 4. e3:a7X.

Иногда для проведения этого удара следует избавиться от собственных шашек, стоящих на его пути, и только тогда перейти к решительным действиям. Разберите такую позицию.

Белые: a3, c3, d4, e3, f2, f4, g5; черные: a5, b6, e7, f6, f8, h4, h6.

Шашки c3 и d4 мешают провести удар в заданном направлении.

1. d4—e5! f6:b2 2. a3:c1 h4:f6 3. f4—e5 f6:d4 4. e3:a7X.

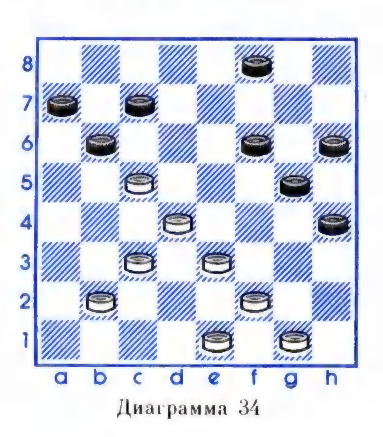


Диаграмма 34

Удар с поля e3 проходит и по другому маршруту.

Белые: a1, a5, c1, d2, d4, f2, f4, g1, g3, h2; черные: b6, b8, c7, d6, f6, f8, g7, h4, h6, h8.

Здесь белые выигрывают шашку.

1. f2—e3! h4:f2 2. h2—g3 f2:h4 3. f4—g5 h6:f4 4. e3:a7X.

Часто для проведения этого удара трамплином служит черная шашка, занимающая поле h2. В следующей позиции демонстрируются сразу два удара: один — с поля e3, а второй — с поля e1. Посмотрим их.

Белые: c1, d2, e1, e3, f2, g1, h6; черные: a3, b4, b6, d6, f8, h2, h8.

1. h6—g7! h8:f6 (если 1... f8:h6, то 2. f2—g3 h2:f4 3. e3:g5 h6:f4 4. d2—e3 f4:d2 5. e1:e5X) **2. f2—g3 h2:f4 3. e3:a7X.**

В некоторых случаях для успешного проведения удара следует завлечь шашку черных в дамки.

Белые: a3, b2, d2, e1, e5, f2, f4, g1; черные: a5, b6, c7, d6, f8, g7, h4, h6.

1. a3—b4! a5:a1 2. f2—e3 a1:f6 3. f4—g5 h6:f4 4. e3:a7X.

В положении на диаграмме 35 белые, осуществляя уже знакомый вам удар, выигрывают шашку.

1. b2—c3! d4:b2 2. a3:c1 c5:a3 3. f4—g5 h6:f4 4. e3:a7X.

Удар с поля g3

Вначале, как всегда, схема удара.

Белые: g3, h2, h4; черные: b6, d6, h6.

1. h4—g5! h6:f4 2. g3:a5X.

А теперь рассмотрим несколько позиций, в которых применение удара приносит быструю победу.

Белые: a5, b4, e1, f4, g3, h2, h4; черные: a7, b8, f6, f8, g7, h6, h8.

При помощи разменов белые выводят черную шашку b8 на поле d6, а уже затем осуществляют показанный выше удар.

1. f4—e5! f6:d4 2. b4—c5 d4:b6 3. a5:c7 b8:d6 4. h4—g5 h6:f4 5. g3:c7X.

Белые: a1, b2, c3, d2, e1, f4, g1, g3, h2; черные: a5, a7, b6, d6, d8, e5, e7, f8, h6.

Здесь выиграть сложнее, чем в предыдущем примере. На доске у белых и у черных по девять шашек. Игра в самом разгаре. И вдруг... Опять следуют жертвы шашек.

1. f4—g5! h6:f4 2. c3—b4 a5:c3 3. b2:f6 e7:g5 4. g3:a5X.

Белые: a1, d2, d4, f4, g3, g5, h2, h4; черные: a3, a7, b4, b6, e7, f6, f8, h6.

Для проведения заключительного удара белые вначале добровольно отдают шашку, потом завлекают черных в дамки и лишь после этого завершают комбинацию.

1. d4—e5! f6:d4 2. a1—b2 a3:e3 3. f4:d2 h6:f4 4. g3:c7X.

Иногда удар «имеет маршрут» через собственный тыл. Рассмотрим такую позицию.

Белые: c1, d2, d4, e1, e3, f2, f4, h2, h4; черные: a3, b4, b6, c5, f6, f8, g7, h6, h8.

1. d4—e5! f6:d4 2. f2—g3 d4:f2 3. d2—e3 f2:d4 4. f4—g5 h6:f4 5. g3:c7X. Незаметная и очень эффектная комбинация.

Расставьте на доске еще одну позицию.

Белые: a3, b2, c1, c3, e1, e3, f2, g3, h2; черные: a7, c5, d8, e5, f6, f8, g5, h4, h6.

Может показаться, что белые выигрывают шашку ходом 1. c3—b4?, но это не так. Дело в том, что после этого хода черные прорываются в дамки и победа на их стороне. 1... e5—d4! 2. b4:d6 d8—e7 3. e3:c5 f6—e5 4. d6:f4 g5:g1X. Однако белые могут выиграть при помощи уже знакомого нам удара.

1. a3—b4! c5:a3 2. c1—d2 a3:c1 3. c3—d4 e5:c3 4. d2:b4 c1:f4 5. g3:g7X.

Иногда удар с поля g3 проводится после сложной и часто совсем незамет-

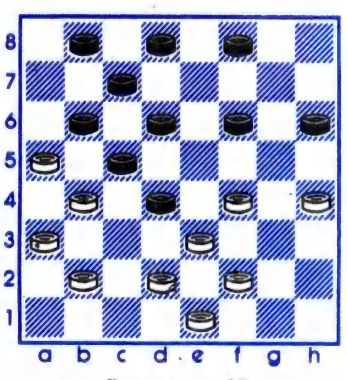


Диаграмма 35

ной комбинации. В позиции на диаграмме 36 сразу же можно выиграть шашку. Но, увы, это не принесет белым победы. Проверим.

1. d2—c3 b4:f4 2. g3:a5 g5—f4, и, несмотря на отсутствие шашки, позиция черных сильнее. Выигрыш приносит неожиданная комбинация.

1. b2—c3! d4:b2 2. e3—d4 c5:c1 3. f2—e3 c1:f4 4. g3:a1X.

Удар с поля g3 очень часто встречается в практической игре.

Удар с поля b4

Удар с этого поля, так же как и предыдущий, весьма частый гость в шашечных соревнованиях. Механизмы комбинаций весьма разнообразны. Однако заключительный удар чаще всего имеет такую схему.

Белые: a3, b4, c5; черные: a7, e7, g7.

1. c5—b6 a7:c5 2. b4:h6X. Выигрыш тут очень простой.

Теперь перейдем к некоторым другим позициям, в которых добиться победы труднее. Однако результат партии определяется комбинацией, связанной ударом с поля b4.

Белые: a3, b4, c3, c5, g3; черные: a7, d8, e5, g5, h6.

Неожиданная комбинация дает возможность белым прорваться в дамки. Такая комбинация называется **«мостик».**

1. c5—d6! e5:c7 2. g3—f4! g5:e3 3. c3—d4 e3:c5 4. b4:b8X.

В новой позиции белые вначале открывают дамочное поле черных, а затем уже наносят удар.

Белые: a1, a3, b4, d2, e1, h4, h6; черные: a7, c5, d4, d6, d8, e7, f8.

1. h6—g7! f8:h6 2. h4—g5! h6:f4 3. d2—e3 f4:d2 (или 3... d4:f2) **4. e1:c7 d8:b6 5. b4:f8X.**

Рассмотрим другую позицию.

Белые: a3, c1, c3, e1, e3, e5, f4, g1; черные: a7, c5, c7, d6, d8, g5, g7, h6.

В ней на поле b4 нет белой шашки. Прежде чем провести комбинацию, белая шашка должна занять это поле.

1. a3—b4! c5:a3 2. e3—d4! g5:c5 3. c3—b4 d6:f4 4. b4:b8X.

В следующей позиции, для того чтобы одержать победу, надо сначала пропустить черных в дамки.

Белые: a1, a3, a5, c3, d4, e1, e3, f2, g1, g3; черные: a7, b6, b8, c5, c7, e5, f6, g5, g7, h4.

Решетчатая позиция черных (шашки g5 и g7) как бы подает сигнал: ищите комбинацию! И она действительно здесь проходит.

1. g3—f4! e5:g3 2. e1—d2! g3:e1 3. c3—b4 e1:e5 4. b4:f8X.

Мы уже встречались с комбинациями, где финальный удар проходил через свой тыл. Подобную позицию мы вновь предлагаем вашему вниманию.

Белые: a3, a5, b4, c5, d2, d4, e1, e3, g1; черные: a7, b8, c7, d8, f6, g5, g7, h2, h4.

Эту комбинацию сразу заметить нелегко. Для ее проведения надо подготовить удар с поля b4.

1. c5—d6! c7:c3 2. e3—d4! c3:e5 3. a5—b6 a7:c5 4. b4:f8X.

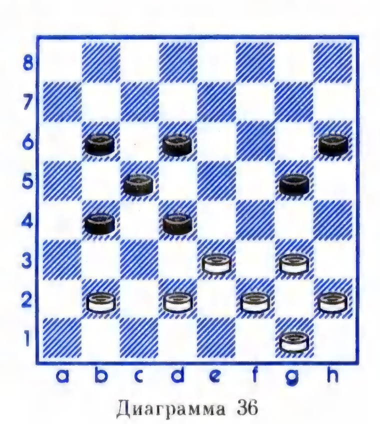


Диаграмма 36

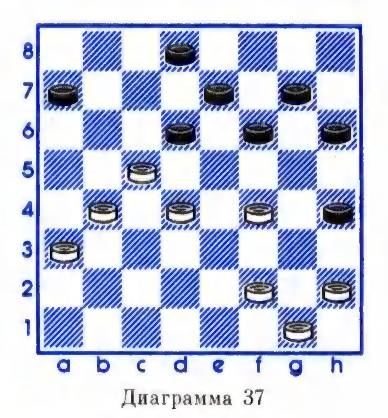


Диаграмма 37

В примере на диаграмме 37 красивая комбинация приносит белым эффектную победу, но вначале требуется подготовить позицию для проведения финального удара.

1. f4—g5! h6:f4 2. f2—g3 h4:f2 3. g1:g5 f6:h4 4. d4—e5 d6:f4 5. c5—b6 a7:c5 6. b4:e3X.

Удар с поля d4

И опять схема нового удара.

Белые: c1, c3, d4, e3; черные: a3, c7, e7, g3.

В этом положении победу можно достигнуть двумя путями. Но в первом и во втором случаях удар будет нанесен с поля d4.

Первый случай: **1. c3—b4! a3:c5 2. d4:e1X.**

Второй случай: **1. e3—f4! g3:e5 2. d4:a5X.**

А теперь разберем другие позиции.

Белые: c3, c5, d2, d4, f2, g1, g3; черные: a3, b8, e5, f6, f8, h4, h6.

Неожиданная и оригинальная комбинация белых сразу же приводит к победе.

1. c5—d6! e5:c7 2. f2—e3 h4:f2 3. c3—b4 a3:c5 4. d4:e1X.

В новой позиции простая черных g3 как будто бы беспрепятственно проходит в дамки. Однако внезапная комбинация пресекает ее путь.

Белые: c1, c3, c5, d4, e3, e5; черные: a5, a7, b6, e7, f8, g3.

1. c5—d6! e7:c5 2. e5—d6 c5:e7 3. e3—f4 g3:e5 4. d4:d8X.

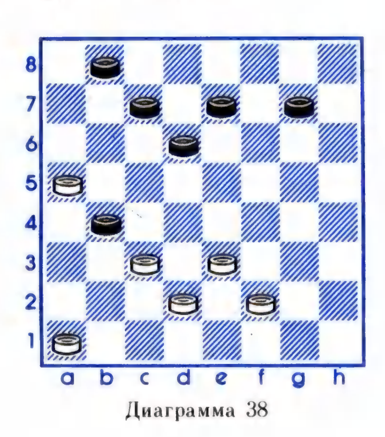


Диаграмма 38

Следующее положение кажется, что выиграно за черных. Не видно, как белым спасти свою шашку f4. Но снова на помощь приходит незаметная комбинация, и белые торжествуют победу.

Белые: a5, c3, e3, f4, h2; черные: c5, d6, e7, g3, h6.

1. a5—b6! c5:a7 (если 1... g3:e5, то 2. b6:d8 с выигрышем) **2. e3—d4 g3:e5 3. d4:d8X.**

Отличную комбинацию провел в одной из своих партий замечательный советский мастер Василий Соков. Рассмотрим ее.

Белые (Соков): **a3, a5, b4, c5, e1, e3, f2, f4, g3; черные: a7, b8, c7, d6, e5, e7, g5, h4, h6.**

1. a5—b6! c7:c3 2. e3—d4! g5:g1 3. d4:d8 h4:f2 (если 3... g1:b6, то 4. d8:d2 с выигрышем) **4. e1:g3 d6:b4 5. a3:c5 g1:b6 6. d8:d2X.**

А вот еще один интересный пример удара с поля d4.

Белые: c1, c5, d2, d4, d6, e1, e3, e5; черные: a3, a7, b8, c7, e7, f8, g5, h8.

Для проведения комбинации белые пропускают черных в дамки.

1. c1—b2! a3:c1 2. d2—c3! c1:f4 3. e5:g3 c7:e5 4. d4:d8X.

Эта позиция (диаграмма 38) составлена харьковским мастером Юрием Шмидтом. С первого взгляда, у черных позиционное преимущество и речь может идти только об их победе. Но такая оценка ошибочна. Белые при помощи нескольких угроз подготовляют комбинационный удар и в результате этого сами одерживают победу.

1. c3—d4! b4—a3 2. d2—c3 a3—b2. (Вынужденный ход. Иначе 3. c3—b4, и белые в дамках.) **3. c3—b4! b2—c1 4. a1—b2! c1:h6 5. f2—e3! h6:c5** (черные бьют по правилу «турецкого удара») **6. d4:h8** с разгромом позиции черных. Замечательная комбинация!

Удар с поля f4

Схема этого удара выглядит так.

Белые: a3, e3, f4, g3; черные: a5, c7, e7, g7.

Если сейчас очередь хода за белыми, то они выигрывают таким путем. **1. a3—**

b4! a5:c3 2. e3—d4 c3:e5 3. f4:b8 или 3. f4:h6**X**.

Теперь мы покажем вам несколько позиций, в которых выигрыш достигается при помощи этого удара.

Белые: a3, b4, c3, d4, f2, f4, g3; черные: a5, a7, b6, d6, e7, g7, h4.

Для проведения комбинации вначале необходимо освободить поле d6, а затем уже нанести удар.

1. b4—c5! d6:d2 2. a3—b4 a5:e5 3. f4:c1 с выигрышем.

В следующей позиции проведение удара связано с дополнительными трудностями. Для создания финальной позиции белые пожертвуют две шашки, а затем отдадут еще одну.

Белые простые: a3, e3, e5, f4, f6, g3; черные простые: c3, c5, c7, d8, h6.

Это положение встретилось в партии С. Похвалитов — В. Яковлев. Белые добились победы следующим образом.

1. f6—g7! h6:f8 2. e5—d6 c5:e7 (иначе белые выигрывают шашку) **3. e3—d4 c3:e5 4. f4:b8X.**

Удар с поля f4 может выглядеть и так.

Белые: a3, c3, d2, e3, e5, f2, g1, g3; черные: a5, c5, c7, d8, g5, g7, h4, h8.

1. c3—b4! a5:e1 2. g3—f4 e1:g3 3. f4:b4 g3:d6 4. b4:f8X.

В следующей позиции белые вначале пропускают черных в дамки, затем сами прорываются на дамочное поле и в заключение ловят дамку противника. Эту комбинацию провел мастер Николай Кукуев.

Белые: a3, b2, c3, d4, e3, f2, f4, g3, h2; черные: a5, a7, b6, c5, e7, f6, g5, h4, h6.

1. a3—b4! c5:c1 2. c3—b4 a5:e5 3. f4:f8 c1:f4 4. g3:g7, и белые выигрывают.

В новой позиции для проведения удара необходимо сначала занять поле f4, использовав обязательный ход черных.

Белые: b4, c1, c3, c5, e1, e3, f2, g3, h4; черные: a5, a7, b8, c7, d6, e5, e7, g7, h8.

Вот как решается эта комбинация.

1. g3—f4! e5:g3 2. c3—d4 a5:e5 3. e3—f4 d6:b4 4. f4:h6, и после **4... g3—h2** последует **5. f2—g3** с выигрышем.

На диаграмме 39 позиция латышского мастера Валдиса Звирбулиса. Комбинация отлично демонстрирует разбираемый нами удар с поля f4. Рассмотрим ее.

1. b4—a5! d6:d2 2. a5—b6! c7:a5 3. a3—b4 a5:c3 4. e3—d4 c3:e5 5. f4:f8 h2:f4 6. c1:g5 h6:f4 7. f8:c1X. Замечательный пример.

Удар с поля h4

Вначале познакомимся со схемой этого удара.

Белые: c3, g3, h4; черные: c5, e7, g7.

Вы сразу же найдете несложный выигрыш за белых.

1. c3—d4! c5:e3 2. g3—f4 e3:g5 3. h4: d8 (или 3. h4:h8)**X**.

А теперь начнем демонстрацию позиций, в которых этот удар приносит белым победу.

Белые: a3, c3, d2, e3, g3, h4; черные: b6, c5, d6, e5, e7, h6.

Такая расстановка встретилась в партии Л. Дубинскас — Е. Семенов (цвет шашек изменен). Белые внезапно провели комбинацию.

1. e3—d4! c5:c1 2. c3—d4 e5:c3 3. g3—f4 c1:g5 4. h4:e1 с выигрышем.

В новой позиции белые при помощи показанного удара прорываются в дамки на поле h8.

Белые: c1, c3, c5, g3, g5, h2, h4; черные: a3, a5, b8, d8, e5, e7, f8.

Вот эта комбинация.

1. g5—f6! e5:g7 2. c5—d6 e7:c5 3. c3—d4 c5:e3 4. g3—f4 e3:g5 5. h4:h8, и выигрыш белым обеспечен.

Следующее положение взято нами из творчества киевского гроссмейстера Михаила Рахунова.

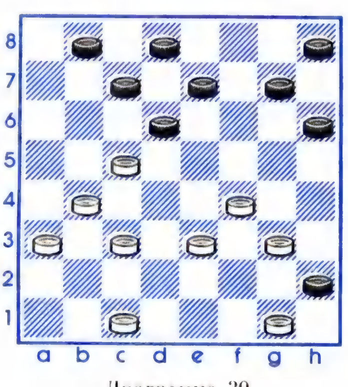


Диаграмма 39

Белые: а3, а5, с3, d2, d4, е3, g1, g3, h2; черные: b6, с7, d6, d8, е5, е7, f4, f6, g5.

Здесь трудно предвидеть, что финальный удар будет h4:d8. Так прочно закрыто дамочное поле d8, да и белая простая отсутствует на h4. Да и есть ли комбинация вообще? Позиция, словно пружина, готова начать раскручиваться...

1. g1—f2! d6—c5 (единственный ответ) **2. с3—b4! е5:е1 3. b4:b8! f4:d2 4. а5:с7 d8:b6 5. b8—е5! f6:d4 6. g3—h4 е1:g3 7. h4:h4X.**

По новому маршруту проходит удар в такой позиции.

Белые: а5, с1, с3, е3, f2, f4, g3, h2; черные: а7, с5, с7, d6, е5, g5, h6, h8.

С первого взгляда может показаться, что белым не избежать поражения. Все их шашки зажаты, и как будто бы нет полезных продолжений игры. Однако оценку позиции изменяет комбинация. Оказывается, белые при ее помощи добиваются победы. Ищите и вы найдете серию жертв.

1. с3—d4! е5:с3 2. с1—d2! с3:е1 3. g3—h4 е1:е5 4. h4:d8X.

В партии Е. Тюнев — Н. Иванов белые после вынужденного хода черных провели удар с поля h4.

Белые: с3, d2, е3, f4, h4; черные: с7, d6, е7, f6, g5, h6.

Черные шашки связаны на левом фланге. Как же использовать это преимущество?

1. с3—d4! с7—b6 2. f4—е5! d6:f4 3. d2—с3 f4:b4 4. d4—е5 f6:d4 5. h4:f6X. Отличная комбинация!

В позиции московского мастера Алексея Сальникова (диаграмма 40) у белых лишняя шашка. Достаточно ли это преимущество для победы? Рассмотрим возможные продолжения белых.

Первая: 1. g3—f4 с7—d6 с последующим ударом 2... d6—е5!, и выигрыш черных не вызывает сомнения.

Вторая: 1. е3—f4 с7—b6 2. f2—е3 b8—а7, и белые вынуждены отдавать шашки. Опять-таки победа за черными. И все же белые могут выиграть. Для этого надо провести оригинальную комбинацию. Найти ее совсем нелегко.

1. с3—b4! h6:d2 (если 1... а3:с5, то 2. d4:d8 h6:d2 3. h4—g5! f6:h4 4. d8:с1 с выигрышем) **2. f2—е3! d2:f4 3. g3:g7 f8:h6** (или 3... а3:е3) **4. h2—g3! а3:е3** (или 4... f8:h6) **5. g3—f4 е3:g5 6. h4:b6.** Теперь выигрыш — дело техники. **6... h6—g5 7. b6—е3 g5—h4 8. е3—f4 b8—а7 9. f4—с7X.**

Удар с поля а5

У этого удара такая схема.

Белые: а5, b4, d6; черные: b8, d4, f6. Рассмотрим комбинацию.

1. d6—с7! b8:d6 2. b4—с5 d6:b4 (или 2... d4:b6) **3. а5:g7X.**

Несколько последующих позиций помогут вам запомнить этот удар.

Белые: а3, а5, b4, с1, е1, f2, g1, g3; черные: b6, b8, с7, d6, f6, f8, h4, h6.

Неудачное расположение черных шашек дает возможность белым провести комбинацию.

1. f2—е3! h4:d4 2. b4—с5 d6:b4 3. а5:g7, и белые выигрывают.

Белые: а3, а5, d2, g3; черные: а7, d6, f6, h4.

Последним своим ходом черные напали на шашку белых g3. Белые, используя свободный темп (ведь они знают, что следующим ходом черные обязаны будут взять шашку g3) проводят комбинацию.

1. а3—b4! h4:f2 2. d2—е3! f2:d4 3. b4—с5 d4:b6 (или 3... d6:b4) **4. а5:g7X.**

Для проведения нашего удара распространен прием, когда приходится вначале пропустить противника в дамки и только потом, используя дамку, провести комбинацию. Вот пример.

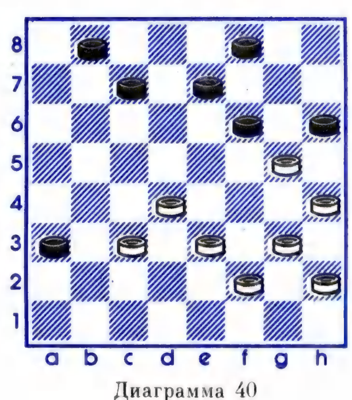


Диаграмма 40

Белые: b4, b6, c1, c3, c5, e1, h6; черные: a7, b8, d8, e7, g3, h8.

У белых — лишняя шашка, но черная простая g3 грозит прорваться в дамки. Как ее задержать? На помощь приходит удар с поля a5.

1. e1—f2! g3:e1 2. h6—g7! h8:f6 3. b4—a5! e1:d6 4. b6—c7 d8:b6 5. a5:g7, и белые победили.

Часто при помощи этого удара можно выиграть шашку.

Белые: a3, b4, e1, f2, f4, g1, g3, h2; черные: b6, c5, d6, d8, e5, g7, h4, h6.

1. f2—e3! h4:d4 2. b4—a5 e5:g3 3. a5: c3, а следующим ходом белые забирают черную шашку g3.

Иногда при проведении удара белые пользуются свободным темпом (обязательным боем черных) и за это время подготовляют проведение комбинации. Рассмотрим такую позицию.

Белые: a3, b4, c1, c5, e1, e3, f2, f4, g1, h2; черные: a7, b8, d6, d8, e7, f6, f8, g5, h4, h6.

1. f2—g3! h4:b6 2. b4—a5 g5:e3 3. a5:g7 с выигрышем белых.

На диаграмме 41 комбинация ленинградского мастера Эдуарда Цукерника. Проведение ее связано с большими сложностями. Удар с поля a5 подготовляется при помощи жертв шашек и тихого хода. Вот ее решение.

1. a3—b4! c5:a3 2. e3—d4! g7—f6 3. f2—e3 h4:f2 4. c1—d2! e5:g3 5. c3—b4! a3:c5 6. d4:b6 f2:d4 7. b6—c7 d8:b6 8. a5:g7. Следующим своим ходом белые пройдут в дамки и заберут беззащитную шашку. Победа им обеспечена.

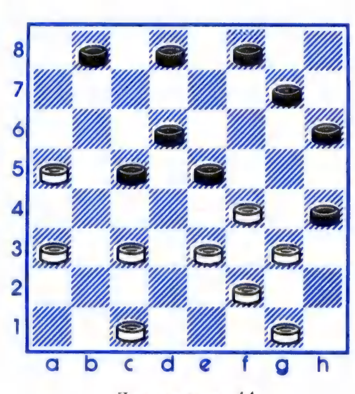


Диаграмма 41

Удар с поля h6

Схема этого удара выглядит так.

Белые: a3, d4, f2, g3, g5, h6; черные: a5, b6, c7, e7, f8, g7.

Белые проводят комбинацию с попаданием на поле b8.

1. a3—b4! a5:e5 2. g5—f6 e7:g5 3. h6:b8X.

Ряд последующих позиций поможет вам изучить этот удар.

Белые: a3, c3, d2, f4, g5; черные: a5, c5, d6, d8, g7.

Комбинация, которую проводят белые, сметает с доски почти все шашки черных.

1. c3—d4! c5:c1 2. a3—b4 a5:c3 3. g5—h6 c1:g5 4. h6:h6X.

Иногда для проведения этой идеи приходится вначале заставить противника сделать вынужденный ход.

Белые: a1, b2, b4, d2, f2, g5; черные: b6, b8, c7, d4, d6, g7.

Вот как белые подготовили проведение уже знакомой вам комбинации.

1. d2—e3! b6—c5 2. e3—f4! c5:c1 3. g5—h6 c1:g5 4. h6:h6X.

Часто нападение на шашку дает время для подготовки комбинации. Рассмотрим такое положение:

белые: a3, c1, c3, e3, f4, h4, h6; черные: a5, a7, c5, c7, d6, e5, h8.

Черные напали на белую шашку f4. Воспользовавшись этим, белые проводят удар.

1. h4—g5! e5:g3 2. e3—d4 c5:e3 3. c3—b4 a5:c3 4. c1—b2 c3:a1 5. g5—f6 a1:g7 6. h6:h4 с выигрышем.

Вот еще одна позиция.

Белые: c1, d2, e3, g3, h6; черные: a3, c7, e5, e7, f8.

Идея этой комбинации вам уже известна. Но для ее проведения вначале надо пропустить черных в дамки.

1. c1—b2! a3:c1 2. e3—f4 c1:g5 3. h6:b8, и белые одержали победу.

В некоторых случаях для проведения удара с поля h6 необходимо сначала «подорвать» черную шашку f8. Рассмотрим позицию из партии В. Рошкевич — Л. Клепацкий.

Белые: c1, c3, d2, d4, e5, f4, g1, h6; черные: a3, a5, b4, b6, f6, f8, g7, h8.

Силы черных разъединены, но они подготовились к прорыву на левом фланге белых: 1... b6—c5 2. d4:b6 f6:b2. На самом деле белые при помощи комбинации в несколько ходов разрушают построение черных и торжествуют победу. Вот как это происходит.

1. d2—e3! b4:d2 2. f4—g5! f6:h4 (конечно, после 2... d2:d6 3. g5:a7 выигрыш белых очень прост) **3. e5—d6! d2:f4 4. d6—e7 f8:d6 5. h6:a7X.**

Обратите внимание: на диаграмме 42 шашка g5 находится под ударом. У белых появилась возможность провести комбинацию. Заключительный удар в ней осуществляется с поля h6.

1. g5—f6! e7:g5 2. g3—f4! e5:e1 3. e3—d4 c5:e3 4. d2:h6 e1:b4 5. a3:e7 f8:d6 6. h6:a3 с разгромом позиции черных.

НЕ ПРОПУСТИТЬ В ДАМКИ

В этом разделе мы покажем вам такие позиции, в которых черной простой для прохода в дамки остались один, или два, или три шага. Задача белых — не пропустить черную шашку в дамки. Этого можно будет достигнуть только при помощи комбинации.

Посмотрите на диаграмму 43. Черной простой h2 до дамочного поля остался всего один шаг. Как будто бы помешать ей нельзя. Но очередь хода сейчас за белыми, и они находят средство не пропустить эту шашку в дамки.

1. d4—e5! f6:d4 2. d2—e3 d4:f2 3. b2—c3 b4:d2 4. c1:g1.

Теперь очередь хода за черными, но сделать его они не могут. Их шашка заперта!

В позиции на диаграмме 44, как и в предыдущей, есть черная простая, которой до дамок остался лишь один шаг. Но очередь хода белых, и они снимают с доски опасную шашку: **1. d6—e7! b8:b4** (то же самое получается при 1... f8:b4) **2. g1—h2 f8:d6** (или 2... b8:d6) **3. h2:c1X.** Одна белая простая расправилась словно играючи с шестью шашками противника. Вначале белые поставили под бой три свои шашки. Черные могли взять только две из них, и стало ясно, что следующим ходом они будут обязаны побить третью. Для белых на один момент (на один ход) наступила передышка: они заранее знают, какой следующий ход предстоит противнику, и могут использовать такую паузу в своих целях. Вот этот момент в игре и называется свободным темпом.

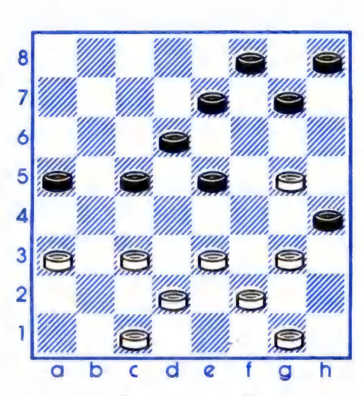


Диаграмма 42

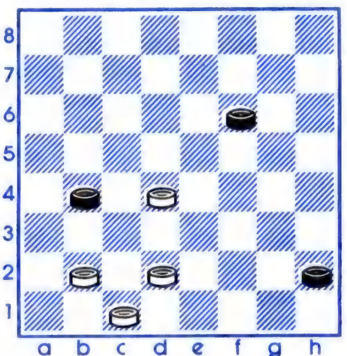


Диаграмма 43

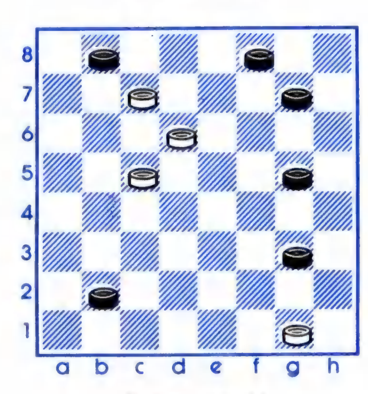


Диаграмма 44

В положении на диаграмме 45 уже три черные шашки хотят прорваться в дамки. Правда, и белая простая c7 находится рядом с дамочным полем. Но если она его займет (1. c7—d8), тогда и черные простые окажутся дамками. А пропускать их нельзя! Значит, надо искать комбинацию.

1. d6—e7! b8:f4 (или 1... f8:f4) **2. a1—b2 f8:d6** (или 2... b8:d6) **3. h6—g7! h8:f6 4. b2—c3 d2:b4 5. a3:g1X.** Ни одна из черных шашек не достигла дамочного поля.

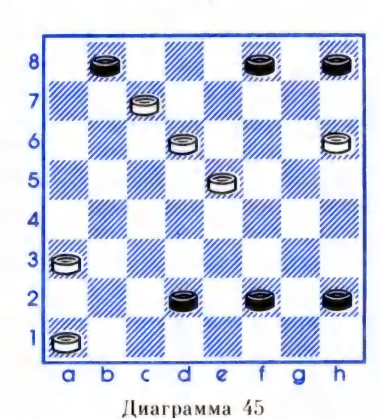


Диаграмма 45

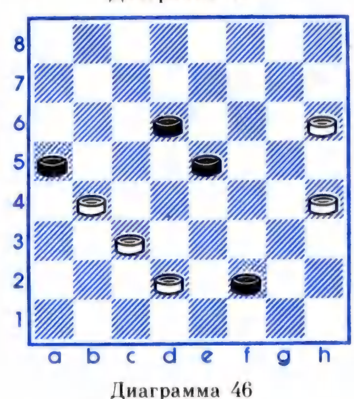


Диаграмма 46

Посмотрите на диаграмму 46. Шашка черных f2 хочет стать дамкой. Если она достигнет дамочного поля, белые выиграть не сумеют. Как же ее задержать? Что для этого надо сделать?

1. d2—e3! f2:b2 2. h4—g5! a5:c3 3. g5—f6 e5:g7 4. h6:c1X.

При помощи комбинации белые справились со своей задачей.

Вы, наверное, запомнили положение на диаграмме 43. В той позиции черная шашка h2 готовилась занять дамочное поле, но белые сумели лишить ее хода и добились победы. Такая же ситуация и в позиции на диаграмме 47. Но прием, который здесь применяют белые, совсем другой. Посмотрите решение этой комбинации.

1. f4—e5! d6:f4 (если 1... d4:f6, то 2. f2—g3 h2:f4 3. d2—e3 f4:d2 4. b2—c3 d2:b4 5. a3:g5 g7—h6 6. g5—f6, и белые выигрывают) **2. d2—e3! f4:d2 3. f2—g3! h2:f4 4. b2—c3 d2:b4** (или 4... d4:b2) **5. a3:g5**, и белые победили.

Решить новую позицию (диаграмма 48) нетрудно. В самом конце комбинации белая дамка добивается победы против двух шашек противника. Вот как это происходит.

1. h6—g7! f8:h6 2. f4—g5! h6:f4 3. h4—g5! f4:h6 4. f6—e7 d8:f6 5. b6:c3 h6—g5 6. c3—d2 g5—h4 7. d2—e1X. Вновь на доске прием борьбы дамки с двумя простыми — вилка.

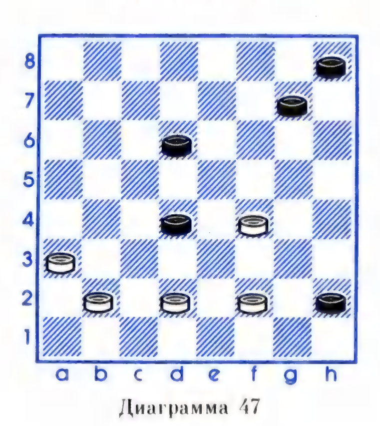


Диаграмма 47

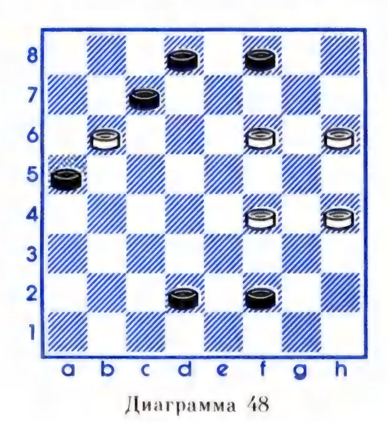


Диаграмма 48

Четыре шашки белых (диаграмма 49) ведут неравную борьбу против превосходящих сил противника, но самым главным врагом является стоящая на преддамочном поле шашка черных b2. Тут уместно вспомнить афоризм великого русского полководца Александра Васильевича Суворова: «Воевать надо не числом, а уменьем». Действительно, белые при помощи комбинации не только задерживают прорвавшуюся шашку b2, но еще и снимают с доски пять единиц противника. Посмотрите, как этого можно добиться, используя свободный темп.

1. e3—d4! c5:e3 2. h2—g3! a3:c5 3. g3—f4 e3:g5 4. h4:a1X.

В следующих построениях «главным действующим лицом» будет дамка.

«Драма», которая происходит на доске (диаграмма 50), напоминает предыдущие примеры. Но в отличие от них в сражении принимает участие дамка белых. Задача та же: не пропустить черную шашку в дамки. Предоставим белым право на ход.

1. h4—g5! h6:f4 2. d2—e3! f4:d2 3. c5—d6!, и куда бы черные ни побили, белые выигрывают. Например: при **3... a7:c5** последует **4. d6:d6,** а если **3... e7:c5,** то решает **4. b6:a3 a7—b6** (при 4... g7—f6 5. a3—c5 f6—g5 6. c5—e3 g5—h4 7. e3—f2 с выигрышем) **5. a3 — b2 g7—h6 6. b2—d4 b6—a5 7. d4—c3 h6—g5 8. c3 — d2 g5—h4 9. d2 — e1,** и снова прием — вилка приносит победу.

Для того чтобы выиграть (диаграмма 51), надо подготовить свободный темп. Не приносит победы 1. c5—d6? a7:e7 2. f8:h4, ведь тогда черные продолжают 2... c7—b6 3. a5:c7 b8:f4, и дамке не задержать две черные шашки. Способ выигрыша иной:

1. e5—d6! c7:e5 2. c5—d6! e5:c7 (если 2... a7:e7, то 3. f8:d6X) **3. f8—e7,** и

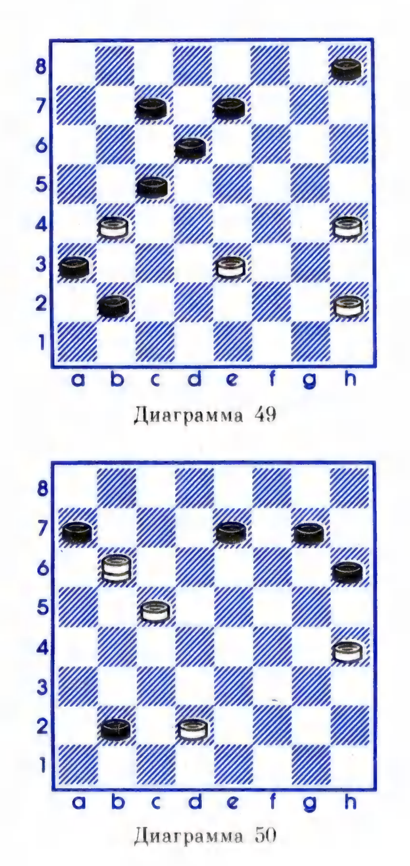


Диаграмма 49

Диаграмма 50



Диаграмма 51

Диаграмма 52

как бы черные ни побили, белые выигрывают.

Положение на диаграмме 52 намного сложнее, чем предыдущее. Внезапные перемещения, очень тонкие ходы — только так можно победить противника. Черной простой f2 до дамок остался всего один ход, а белой дамке, главной действующей силе, «не пошевелиться». Любой ее ход даст возможность черной шашке h4 побить две простые белых. И все же выигрыш есть.

1. b2—c3! b4:d2 2. f6—c3! d2:b4 (если 2... h4:d8, то 3. d2:h4, и белая дамка отрежет черные шашки по большой дороге) **3. e7—d8 h4:f6 4. d8:e7** с выигрышем. На диаграмме 53 черные шашки стремятся прорваться в дамки. Может показаться, что белые не сумеют их задержать. На помощь приходит несколько выжидательных ходов, и белые добиваются победы.

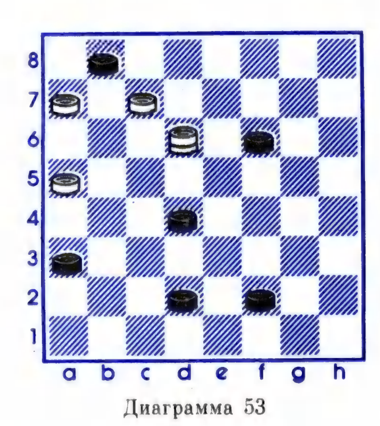


Диаграмма 53

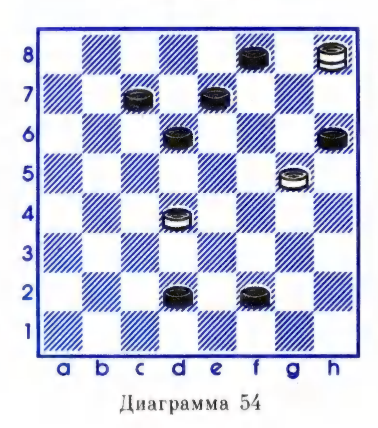


Диаграмма 54

1. d6—b4! a3:c5 (если 1... b8:d6, то 2. b4:e5X) **2. a5—b6! b8:d6 3. a7—b8 c5:a7 4. b8:g7X.**

«Что за простая позиция?» (Диаграмма 54.) «Ведь она решается в один ход», — подумаете вы и тотчас сделаете его: **1. h8—f6? h6:f4 2. f6:b8.** Но ведь по правилам игры шашки снимаются с доски только после завершения удара. Шашку d6 снимать с доски нельзя! Не так все просто. Для того чтобы выиграть, надо подумать. Вот он выигрыш:

1. d4—c5! d6:b4 (если 1... h6:f4, то 2. h8—e5 d6:b4 3. e5:f6X) **2. h8—f6 h6:f4 3. f6:e5X.**

В этом положении (диаграмма 55) у белых две дамки, однако сразу не видно, как задержать опасную шашку f2 от прохода в дамки. Решение этой задачи приносит неожиданный ход.

1. e5—g3! a5:c3 (если 1... f2:h4, то 2. a1—c3 с неизбежным ходом 3. c3—a1X) **2. a1:d4,** и куда бы черные ни побили, белые добиваются победы.

Во всех показанных нами выше примерах черным оставалось сделать лишь один шаг и их шашка могла бы стать дамкой. В новых позициях черную шашку отделяют от дамочного поля два шага.

Перед вами диаграмма 56. Первый шаг черная шашка сделает под «охраной» белой дамки, а второй... Второго шага не будет. Белые не пропустят ее в дамки.

1. a1—d4 e3—d2 2. b6—c7! d8:b6 3. d4—h8 b6:d4 4. h8:e1X.

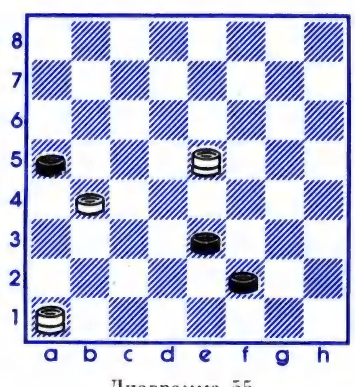


Диаграмма 55

В предыдущей позиции белые, перед тем как нанести решающий удар, заставили черную шашку приблизиться на один шаг к дамочному полю. Пример на диаграмме 57 решается при помощи указанного способа.

1. h2—g1! e3—d2 2. b6—c7 b8:d6 3. g1—c5 d6:b4 4. a5:e1 g5—f4 (или 4... g5—h4) **5. e1—f2,** и белые выигрывают.

Обратите внимание (диаграмма 58): белая дамка под боем. Ее необходимо увести и одновременно не пропустить черную простую в дамки. Выполнить сразу эти две задачи вновь позволяет знакомый вам прием. Белые заставляют черную шашку занять преддамочное поле.

1. g5—h4! g3—h2 2. c5—b6! a5:c7 3. d4—e5 f6:d4 4. h4:g1X.

Черным не удалось прорваться в дамки.

Каким образом можно задержать черную шашку c3 (диаграмма 59)? Перевести ее на вторую горизонталь, как мы делали это в предыдущих примерах? Нет, это не получается. К выигрышу тут ведет новый, еще неизвестный вам прием. А начинается комбинация с жертвы шашки.

1. c5—d6! e5:c7 2. f8—h6 g5—h4 3. h6—g5 h4:f2 4. g5:h4, и белые победили.

Мы рассмотрели с вами ряд примеров, в которых черная шашка занимала третью горизонталь. Теперь мы покажем позиции, где шашка — кандидат на проход в дамки — будет занимать четвертую горизонталь. Может быть, тогда добиться выигрыша легче? Ведь до дамочного поля черные должны сделать три шага, а у белых появляется больше времени для решающего маневра. Две новые позиции ответят нам на этот вопрос.

Черная шашка (диаграмма 60) про-

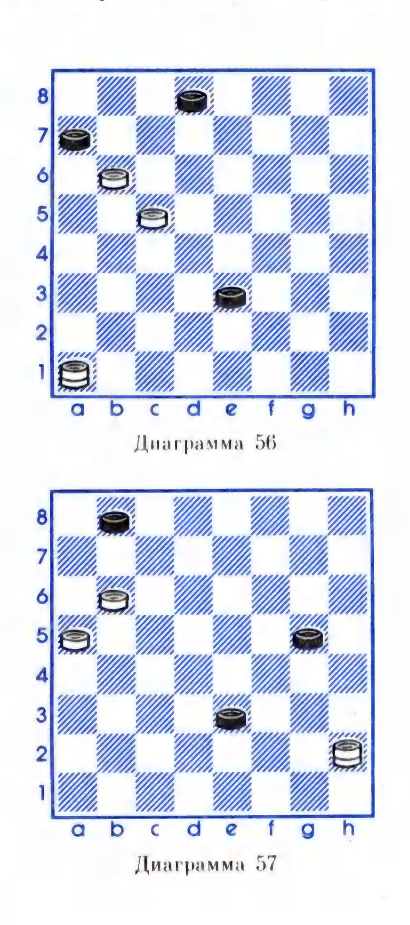


Диаграмма 56

Диаграмма 57

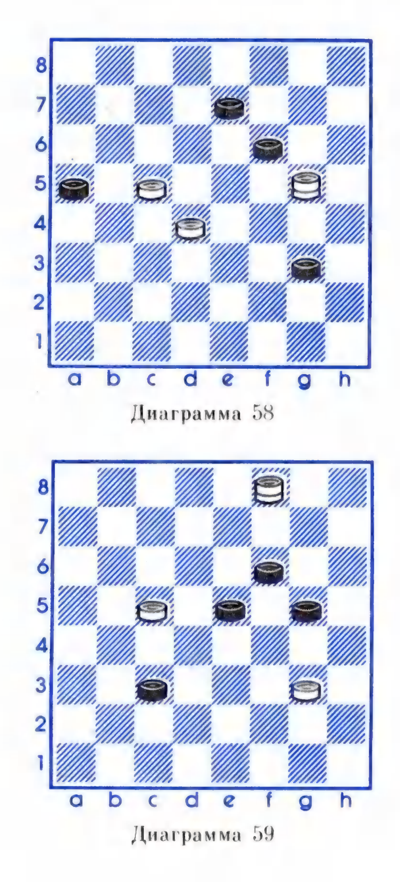


Диаграмма 58

Диаграмма 59

рывается на вторую горизонталь, и, когда до дамок остается лишь один шаг, белые неожиданным ходом приводят партию к победе.

1. e7—f8! d4—e3 2. a1:g7! e3—d2 (если 2... e3—f2, то 3. f8—c5!X) **3. f8—b4! h6:f8 4. b4:e1X.**

Очень интересная позиция изображена на диаграмме 61. Добиться выигрыша белым нелегко. Применяя угрозы, белые вынуждают противника сделать два единственных хода, а затем... Но лучше посмотрите сами, как достигается выигрыш.

1. b6—a5! (не выигрывает 1. g5—h6 из-за 1... b4—a3 2. h6:c5 a3—b2, и черная простая проходит в дамки) **1... b4—a3 2. g5 — h6** (также не выигрывает 2. a5—c3 из-за 2... g7—h6 3. g5—f6 d6—e5 4. f6:d4 h6 — g5, и одна из черных простых прорывается в дамки) **2... d6—e5** (проигрывает 2... g7 — f6 из-за 3. a5—c3 d6—e5 4. h6—g7 f6:h8 5. c3: f6X) **3. h6:f8 a3—b2 4. a5—c3! b2:d4 5. f8—g7X.**

Могут ли белые (диаграмма 62) добиться победы? Ведь их дамка «привязана» к полю c1. Стоит ей сделать какой-нибудь ход, как черная шашка c3 сразу же начнет путь в дамки. На помощь белым приходит прием, который называется **«самоблокирование»**. Жертвуя две шашки, белые одной дамкой выигрывают против четырех черных шашек.

1. e5—d6! c5:e7 2. f4—g5! h4:f6 3. c1—h6! Как будто бы дамка, оставив свой «пост», открыла путь черной простой c3, но теперь спасения нет. В любом случае белая дамка забирает три черные шашки и торжествует победу.

Все приведенные в разделе позиции составил мастер спорта по композиции Д. Калинский. Он — автор около 800 (!) интересных окончаний партий.

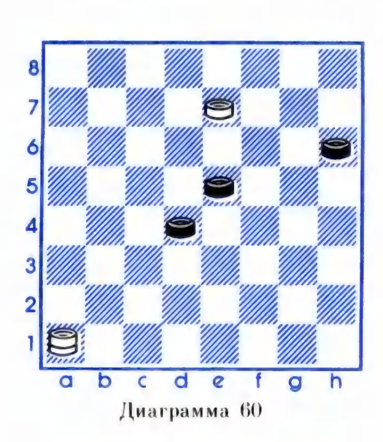


Диаграмма 60

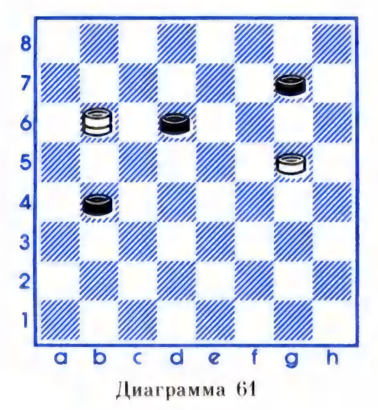


Диаграмма 61

СЛОЖНЫЕ КОМБИНАЦИИ

Показ комбинаций был бы неполным, если бы мы не познакомили вас с еще одним разделом. Наряду с комбинациями, которые часто встречаются в практике игры, есть и такие, где выигрыш связан с большими трудностями. Прежде всего сообщим, что идеи их встречаются очень редко, а сами они отличаются большой неожиданностью. Иногда сложные комбинации имеют несколько финалов. Покажем некоторые из них,

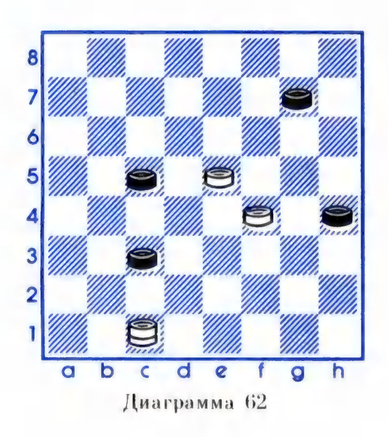


Диаграмма 62

что даст возможность лишний раз познакомить вас с красотой шашечной игры.

Для проведения этой комбинации (диаграмма 63) белые при помощи жертв должны полностью перестроить позицию. Сложность ее состоит в том, что необходимо в уме рассчитать все моменты и «увидеть» позицию, которая получится в самом конце. Позиция составлена московским мастером Борисом Миротиным. Вот ее решение.

1. c1—b2!! a3:c1 2. e1—d2! c5:a3 (проигрывает 2... c1:e3? из-за 3. f2: d8X) **3. a1—b2 c1:e3 4. f2:d4 a3:c1 5. d4—e5 f6:d4 6. g5—h6 c1:g5 7. h4:e3,** и белые победили.

Комбинация А. Коврижкина (диаграмма 64) имеет «два действия». В первом — подготавливается финальная позиция, во втором проводится сама комбинация. Для проведения этой сложной комбинации белые пропускают две черные простые в дамки.

1. e3—f4!! e5:e1 2. b6—c7! d8:b6 3. a5:g7 f8:h6 4. c1—b2! a3:c1 5. g1—f2 e1:g3 6. h2:f4 c1:g5 7. h4:d8X. Отличное произведение комбинационного искусства!

Эта позиция (диаграмма 65) встретилась в партии А. Черняк — А. Могилянский (цвет шашек изменен). Белые добились заметного преимущества. Их шашки занимают центральные поля. Как превратить позиционное преимущество в победу? Оригинальный план, связанный с комбинацией, решил встречу в пользу белых. Вот как это произошло.

1. d4—c5!! d6—e5 (если 1... g7—f6, то 2. d2—e3X) **2. c3—d4! e5:e1 3. c5—b6! a7:c5 4. c1 — b2! a3:c1 5. g3—h4 e1:g3 6. h2:f4 c1:g5 7. h4:h8 b4 — a3** (Теперь после проведения комбинации

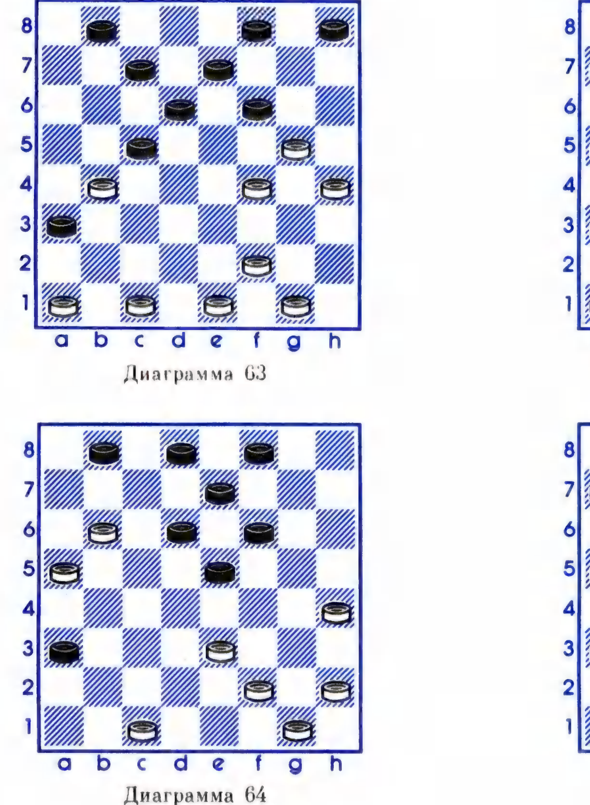


Диаграмма 63

Диаграмма 64



Диаграмма 65

Диаграмма 66

от белых требуется тонкая игра.) **8. h8—e5 a5—b4 9. e5—c7 b4—c3 10. c7—a5 a3—b2 11. a5:d2 b2—c1 12. d2—f4.** Черные проиграли.

С первого взгляда (диаграмма 66) может показаться, что при такой монолитной позиции черных проведение какой-либо комбинации исключено. Однако автор этого положения ленинградский мастер Василий Бирюзов утверждает: белые при помощи комбинации добиваются победы! Два вступительных хода подготовят ее проведение.

1. c3—d4! e5:c3 2. f4—e5! f6:d4 3. e1—f2!! c3:e1 4. a5:c7 d8:b6 5. c1—b2 a3:c1 6. g3—h4 e1:g3 7. h2:f4 c1:g5 8. h4:a5 с выигрышем. Этот прием называется — «лестница».

Иногда комбинацию можно провести при небольшом количестве шашек с обеих сторон. В позиции мастера по композиции Анатолия Демичева (диаграмма 67) черные стремятся быстрее провести простую b2 в дамки, но белые при своем ходе имеют красивейшую возможность самим перейти в атаку, использовав решетчатое построение черных.

1. c3—b4! a5:c3 2. e5—f6 c3:e5 (при 2... g7:e5 выигрывает 3. d4:h6X) **3. a1:c3!!** Только так! Черным теперь не избежать больших материальных потерь. Они проиграли.

В новом положении (диаграмма 68) комбинация, которую проводят белые, очень неожиданна. Попробуйте ответить на вопрос: с какого поля будет направлен финальный удар? Найти такое поле совсем нелегко. Еще труднее «раскопать» идею комбинации. А теперь, самое главное, мы покажем вам, как ее провести.

1. d4—c5! d6:b4 2. e3—f4! g5:g1 3. c3—d4! g1:c5 4. a5:c3 c7:a5 5. c3—b4 a5:c3 6. d2:h6 с легким выигрышем.

Решетчатая позиция черных на диаграмме 69 наводит на мысль, что тут должна проходить какая-нибудь комбинация. Опять главный вопрос: с какого поля осуществляется финальный удар?

«С поля h2», — скажете вы. И ответите правильно. Но ведь простую h2 прикрывает шашка g3. Однако эта шашка не служит препятствием к проведению комбинации. Вы это сейчас увидите.

1. b6—c7! b8:d6 (при 1... d8:b6 последует 2. c1—b2 a3:c1 3. c3—d4 e5:c3 4. f2—e3 c1:f4 5. g3:e5 f6:d4 6. h4:d2, и белые выигрывают) **2. c3—d4! e5:c3 3.**

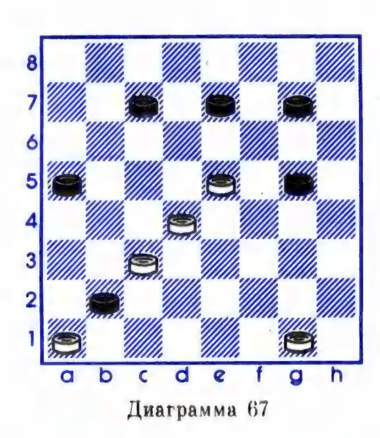


Диаграмма 67

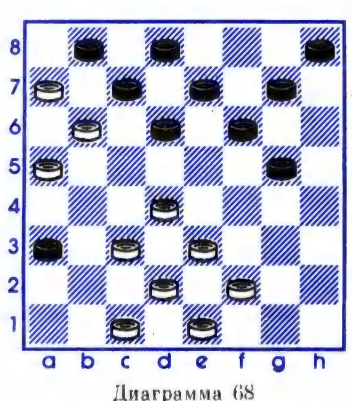


Диаграмма 68

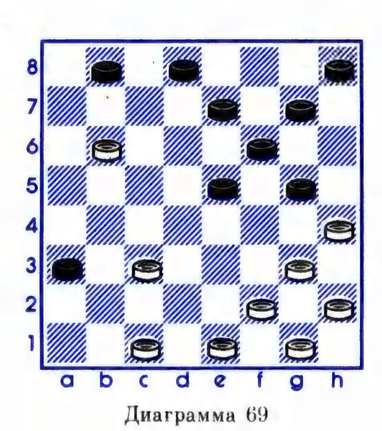


Диаграмма 69

e1—d2! c3:e1 4. c1—b2! a3:c1 (у черных стало две дамки) **5. f2—e3 c1:f4 6. g3:c7 d8:b6 7. g1—f2 e1:g3 8. h2:a7X.** Эту сложную комбинацию провел молдавский шашист И. Рак.

Для того чтобы научиться хорошо играть в шашки, прежде всего надо уметь находить комбинации. Изучите как можно больше идей. Играя в школьных турнирах, решая различные комбинации, вы отточите свое комбинационное зрение.

Новое заседание клуба любознательных мы посвятили Древней Греции. Вы узнаете много интересного. О войне греков с Троей. О том, как герой этих сражений греческий полководец Паламед изобрел новую игру, научил в нее играть всю свою армию и этим поднял боевой дух воинов. О троянском коне, о сильнейших игроках Греции, о великодушном Леоне, который при помощи своего искусства выиграл раба у его господина и подарил ему свободу. Мы расскажем вам, как новая игра Паламеда в короткий срок взяла в плен все население страны, и о том, как древние художники изобразили на вазах воинов, играющих в древнегреческие шашки.



ТРОЯНСКИЙ КОНЬ

Война греков с Троей была очень упорной. Греческие воины никак не могли сломить сопротивление врага и проникнуть за стены города. Осадные орудия не пробивали брешь. Стены были крепки. И тогда греческие военачальники придумали хитрость.

Утром они отвели свои войска, но оставили у крепостных стен деревянного коня, внутри которого находились воины. Удивленные троянцы открыли ворота и забрали коня. Ночью, когда город заснул, греческие солдаты вышли из коня, широко раскрыли ворота и впустили своих воинов в город. Так греки сумели овладеть этим городом.

В троянской войне были свои герои. Особенно отличился известный полководец Паламед. Он был душой сражающейся армии греков. Его солдаты показывали чудеса храбрости и чаще других добивались успеха.

Однажды, когда наступило безветрие и греческие корабли не могли выйти в море, боевой дух греческих воинов стал падать. Уныние и скука царили среди солдат. И тогда, говорит легенда, Паламед придумал новую игру и научил играть в нее всех своих воинов. Вскоре вся греческая армия начала с увлечением играть в эту игру. Пропала скука, появился боевой дух, а тут задул попутный ветер, и корабли греков отправились в путь.

Эту игру назвали петтейей или пессейей. В дальнейшем греческие шашки получили широкое развитие в Древней Греции. Имя Паламеда, изобретателя петтейи, дошло до наших дней.

Правила этой игры нам не известны. Но кое-что мы знаем.

Мы знаем, что доска, на которой играли в греческие шашки, была пятилинейной и каждый игрок имел в начале партии пять шашек. В центре доски была особая линия, и называлась она «священной». Шашка, которая находилась на ней, считалась «шашкой богов».



В то время в Греции существовала поговорка: «Он двигает шашку со священной линии». Вероятно, двигать эту шашку приходилось в случае крайней необходимости, когда остальные ходы были бесполезными. Игра Паламеда до сих пор «упражняет проницательность» многих ученых.

ВОЕННАЯ ИГРА

Была ли петтейя военной игрой?

Историки считают, что игра в древнегреческие шашки воспроизводила сражение двух армий. Как поведал нам Платон, игра в петтейю требовала не только большого умения, но и громадных знаний.

В Древней Греции главным украшением во дворцах и домах богатых людей были вазы. Известные художники покрывали их тонкой росписью. Часто сюжетом картин, изображенных на этих вазах, была игра в петтейю.

Археологи в течение ряда лет находят при раскопках много таких ваз. При рассмотрении рисунков, изображенных на вазах, можно увидеть воинов, играющих в древнегреческие шашки.

Петтейя, вероятно, была моделью сражений. Как писал Платон: «...если игрок неопытен, он сразу же бывал заперт или отрезан, так что не знал, куда ступить».

Древнегреческие шашки были очень сложной игрой, и требовалось большое умение, чтобы одержать победу над своим противником.

Историки еще не сказали свое последнее слово. Им предстоит узнать, на какой доске и по каким правилам играли греки в петтейю.

ЧЕМПИОН ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ

Проводились ли официальные соревнования в Древней Греции? Не знаем. Но знаменитые игроки там были. Имена их можно часто встретить в древнегреческих рукописях.

В одной из них говорится, что «Диодор из города Мегалополиса в совершенстве изучил тайны этой сложной игры. Его комбинации всегда неожиданны и эффектны. Толпы людей собираются на улицах, чтобы посмотреть на искусную игру непревзойденного игрока. Богатые люди, покоренные красотой его игры, дарят ему драгоценные камни...».

Также прославили свои имена Теодор и Леон из города Митилены. Многие специалисты, изучающие историю греческих шашек, считают, что Леон играл сильнее всех в Греции. Он был известен и своим великодушием.

Однажды он увидел человека, закованного в кандалы. Слуги богатого гос-



подина гнали раба по улице, а чтобы он шел быстрее, наносили ему удары плетью по спине. Истязаемый раб еле передвигал ноги. Сочувствуя этому человеку, Леон предложил его господину сыграть с ним в петтейю. Этот господин, увидев перед собой прославленного игрока, согласился.

Тут же Леон поставил условие: «Играть будем на ставку. С моей стороны драгоценности, с твоей живой заклад — твой раб». Расчертили на земле доску, и игра началась. Леон одержал быструю победу. Тут же на улице он приказал расковать раба. Когда сняли кандалы, знаменитый игрок поздравил его со свободой и отпустил на все четыре стороны.

Был ли Леон чемпионом Древней Греции? Это нам не известно. Но то, что он играл очень сильно, показывает его слава, дошедшая до наших дней.



ПРОИГРЫШ ШЕБЕРБАКА

За синими морями-океанами, за далекими горами-великанами жил много сотен лет назад народ, для которого шашки были не забавой, а особой наукой, предметом всеобщего уважения. Куда ни глянешь — везде шашки, шашки, шашки... Крыши домов, колонны дворцов, окна магазинов — все было покрыто черными и белыми квадратами художественной работы.

Теория шашечной игры преподавалась во всех школах, и эти уроки считались самыми важными. Была даже одна шашечная академия, где студенты изучали партии известных игроков и знакомились с последними новинками теории.

Во главе академии стоял знаменитый ученый, самый почетный человек в стране, ее чемпион Шак-Шабрай-Шебербак.

Говорили, что он знал три миллиона шашечных комбинаций и сам составил

десять тысяч замысловатых остроумных этюдов и двадцать тысяч красивых задач.

Его шашечные исследования заключались в трех тысячах томов, так что никто не мог до конца изучить и запомнить его замечательные произведения. Поэты прославляли имя Шебербака в звучных стихах, музыканты посвящали ему песни, художники выставляли в музее его портреты. Матери мечтали, чтобы их дети выросли такими же мудрыми, как знаменитый Шебербак.

Раз в год на самой большой площади города устраивались шашечные турниры. Здесь каждый мог сразиться один на один с Шак-Шабрак-Шебербаком.

День, о котором мы вам хотим рассказать, был как раз днем таких состязаний.

Тысячи зрителей заполнили высокие трибуны, специально построенные на городской площади.

Игра началась. Народ наблюдал за игрой Шак-Шабрака против мастеров этой страны.

Шак сидел в центре площади, а его партии, ход за ходом, демонстрировались на огромных досках, установленных на трибунах среди зрителей. Шак-Шабрак играл, как всегда, великолепно и выигрывал партию за партией. Наконец состязание было объявлено законченным, и главный судья уже хотел возложить на голову победителя сверкающую шашечную диадему из драгоценных камней, как вдруг с трибуны спустился маленький, коренастый человечек и подошел к столу, за которым важно восседал Шебербак.

Незнакомец попросил разрешения сыграть с Шак-Шабраком одну партию, Шак согласился.

В урну бросили две шашки, и незнакомец вытянул жребий. Ему достались белые.

Игра началась.

Маленький человек сделал первый ход: **1. a3—b4.** Снисходительно улыбнувшийся Шак ответил **1... b6—a5.** Белые сыграли **2. e3—d4.** Новый ход немного смутил Шебербака: такое начало очень редко встречалось в турнирах и было почти не исследовано. **2... f6—e5 3. d4:f6 e7:g5.**

Маленький человечек вновь занял поле в центре доски. **4. g3—f4 g5:e3 5. f2:d4.** Шак удивленно взглянул на незнакомца. Его смелая игра заставила нашего ученого задуматься.

На трибунах смолк шум, и все с волнением наблюдали за интересной партией. Шак решил связать левый фланг белых, а затем, лишив его опоры, перейти в решительную атаку. Он сыграл **5... g7—f6,** последовало **6. h2—g3.**

«На ловца и зверь бежит»,— радостно подумал Шебербак и сделал ход **6... h6—g5,** рассчитывая следующим своим ходом занять и поле e5. **7. b2—a3 d6—e5 8. b4 — c5 h8 — g7 9. g3—h4 g5—f4.**

Создалась сложнейшая позиция.

И здесь свершилось необычайное. Незнакомец неожиданно сыграл: **10. c5—d6.**

Он отдавал шашку, и совсем не было видно, что таилось за этой странной жертвой.

Многочисленные зрители, заполнившие трибуны, и знаменитый Шак подумали, что это просто ошибка, грубый «зевок», и потому Шак-Шабрак уверенно передвинул шашку: **10... d8—e7.** (Диаграмма 70.)

Маленький человек немедленно ответил **11. d2—e3,** отдавая две шашки.

На трибунах стало спокойнее. Очевидно, незнакомец совсем не умел играть.

Шебербак с улыбкой на лице побил шашки белых **12... f4:b4.** Но улыбка

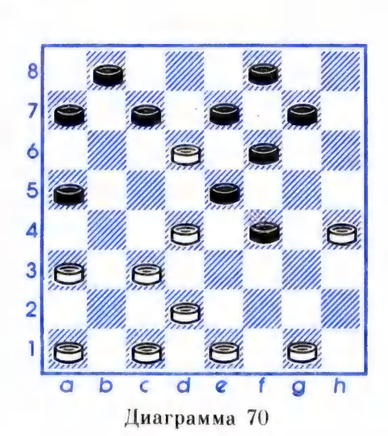


Диаграмма 70



Шака вовсе не подействовала на маленького человека, и он быстро сделал ответный ход **12. a3:c5 e5:c3 13. h4—g5.**

Тысячи зрителей на трибунах зашумели. Незнакомец добровольно отдавал еще одну шашку Шебербаку. Шак побил белую шашку **13... f6:h4.**

Ни секунды не задумываясь, незнакомец сыграл **14. c1—b2 c7:e5 15. b2:h8,** и маленький человек прошел в дамки, побив три шашки Шебербака. Шак-Шебербак вынужден был сдаться. Этой комбинации не было ни в одном томе его исследований.

На следующий день по стране разнеслась печальная весть: Шак-Шабрак-Шебербак, анализируя проигранную незнакомцу партию, в волнении проглотил все 24 шашки и умер в страшных мучениях.

(Добавим, что сказка впервые была помещена видным организатором Павлом Николаевичем Бодянским в журнале «Шашки» еще до революции. Здесь она дана с некоторыми изменениями. Оказалось, что так же, как и Шебербак, проиграл ленинградский мастер Сергей Дудковский рижскому мастеру Геннадию Шапиро.)

«ДОБРЫЙ» ИГРОК

Можно ли отдать «просто так» три свои шашки, не побив ни одной шашки противника, и, сделав после этого тихий ход, потребовать партнера сдать партию? «Фантастика», — скажете вы. Но это возможно.

Посмотрите позицию из партии известного мастера спорта Теодора Шмульяна. (Диаграмма 71.)

Каждый из противников имеет по семь шашек. Черные занимают центральные поля доски, и с первого взгляда их позиционное преимущество неоспоримо. Не торопитесь с выводами...

1. e3—d4! c5:e3 2. a5—b6! a7:c5 3. c3—d4! e5:c3.

Доброта белых безгранична. Они отдали под бой три шашки. Что же будет дальше?

4. g3—f4! Курьезная позиция! После этого тихого хода белые проходят в дамки «в обязательном порядке». А от дамки недалеко до победы! Спастись черные не в силах. Предлагаем вам разобрать на доске все возможные ответы за черных, и вы убедитесь, что выигрыш белым обеспечен.

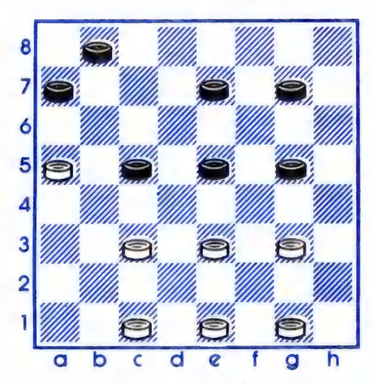
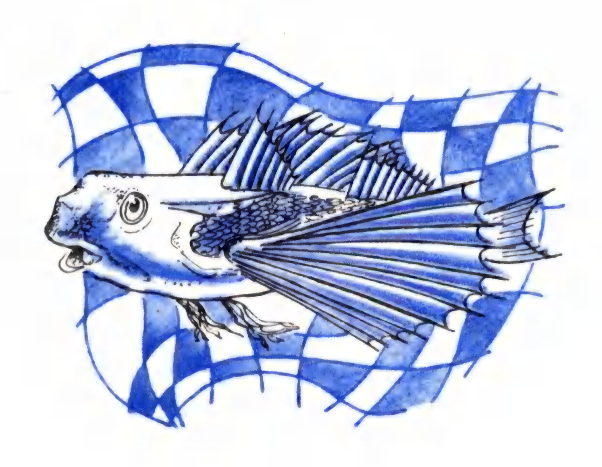


Диаграмма 71

НА ЛЬГОТНЫХ УСЛОВИЯХ
(Рассказ мастера)

Это случилось в те годы, когда я только еще начинал играть в шашки. Каждый день в саду Дворца пионеров собирались любители этой народной игры. Играли быстро. Матч следовал за матчем. Особенно ценились комбинации. Когда говорили: «Он выиграл партию при помощи комбинации», — это было равносильно тому что «он хорошо играет в шашки». Однажды я встретился за доской с одним пареньком. Парень как парень. Ничего удивительного. И вот только условие, которое он поставил, было совсем неожиданным. Прежде чем сделать первый ход, он сказал: «Если я выиграю без комбинации, то это будет считаться моим проигрышем». Что и говорить, условия льготные, и я согласился. Мне казалось, что я сумею заметить любую комбинацию. Партия игралась спокойно. Мой противник не делал никаких попыток поймать меня на комбинацию, но я все же был «начеку» и, прежде чем сделать ход, рассчитывал его по нескольку раз. Наконец получилась такая позиция. Белые простые: **a3, c3, f4, g1, g3, h6 (6)**. Черные простые: **d4, d6, e5, e7, f8, h2 (6)**.

Мой противник, игравший белыми, на секунду задумался и вдруг начал отдавать мне шашки: **1. a3—b4! d4:b2 2. h6—g7 f8:h6 3. b4—c5 d6:b4 4. f4:f8 h2:f4 5. f8:g5 h6:f4 6. g1—f2.** Я молча пожал пареньку руку. Что может быть интересней чем шашечная комбинация? (Такую же комбинацию провел Ю. Черняев против С. Юшкевича.)

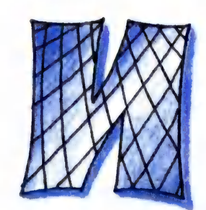




Мы плывем все вперед и вперед. В этой части шашечного океана много рифов. Капитан и рулевые с большой осторожностью обходят их.

ЛОВУШКИ В НАЧАЛЕ ПАРТИИ

В ОТВЕТЕ ЗА ХОД



зучая законы шашечной игры, начинающий шашист не должен запоминать отдельные варианты. **Главное — понять сущность применяемых приемов, развить комбинационное зрение, научиться находить сильнейший ход в той или иной позиции.**

Когда будет накоплен опыт в игре, можно перейти к изучению начал партии.

Следует научиться избегать грубых просмотров. Не попадаться на простые комбинации. Если противник допустит ошибку, немедленно использовать ее.

В предыдущей главе мы с вами рассматривали различные комбинации. Все они получались либо в середине игры, либо в окончании. Такие же комбинации встречаются и в самом начале партии. Проведению каждой такой комбинации обычно предшествует ловушка.

В самом начале шашечной партии встречаются такие позиции, в которых с первого взгляда выгодное продолжение сразу же оказывается ведущим к проигрышу. **Попасть в ловушку — это значит понести материальные потери или получить проигранную позицию.**

В этом разделе мы познакомим вас с ловушками в началах партий. Сначала мы покажем вам простые и постепенно перейдем к наиболее сложным ловушкам.

Первая ловушка

1. a3—b4 b6—a5 2. e3—d4 a7—b6 3. d2—e3 f6—g5 4. g3—h4? (Этот неосторожный ход приводит белых к потере шашки. Следовало играть 4. c1—d2.) (Диаграмма 72.)

4... b6—c5!, и как бы белые ни побили, они проигрывают шашку. Например: **5. d4:b6 b8—a7 6. h4:f6 a7:a3**, а следующим ходом черные забирают шашку белых f6.

Вторая ловушка

1. c3—b4 b6—a5 2. e3—f4 a5:c3 3. d2:b4 f6—g5 4. g3—h4? (Ошибка. Белые попадаются на ловушку и теряют две шашки. Правильно играть 4. b2—c3.) (Диаграмма 73.)

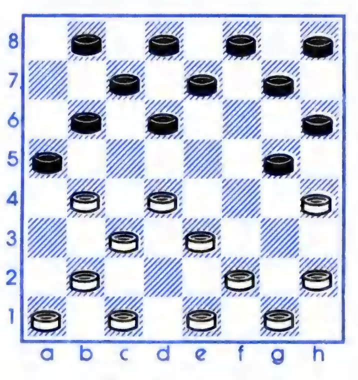


Диаграмма 72

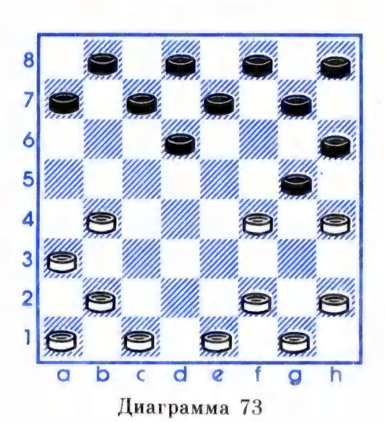


Диаграмма 73

4... g5:e3 5. f2:d4 h6—g5! 6. h4:f6 g7:a5X.

Третья ловушка

1. c3—d4 f6—g5 2. d4—c5 b6:d4 3. e3:c5 d6:b4 4. a3:c5 e7—f6 5. d2—e3 g5—h4 6. b2—c3? (Этот ход ведет к проигрышу шашки. Обычно здесь играют 6. b2—a3.) (Диаграмма 74.)

6... c7—d6! 7. c5:g5 h6:b4X.

Четвертая ловушка

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—b4 g7—f6 4. b4:d6 e7:c5 5. g3—h4 c7—d6 6. f2—g3 f6—e5? (Этим разменом черные хотят освободиться от связки и попадаются в ловушку. Надо было продолжать 6... b6—a5 7. d4:b6 a5:c7.) (Диаграмма 75.)

7. d4:f6! g5:e7 8. h4—g5! h6:f4 9. g3:a5, и белые выигрывают две шашки.

Пятая ловушка

1. e3—d4 d6—c5 2. f2—e3 f6—g5 3. g3—h4 g5—f4 4. e3:g5 h6:f4 5. a3—b4 c5:e3? (Правильно играть 5... c5:a3 и после 6. d4—c5 b6:d4 7. c3:g3 шашек остается поровну. Ошибочный пятый ход черных проигрывает шашку.) (Диаграмма 76.)

6. b4—c5! b6:d4 7. c3:g3, а черная шашка e3 осталась в плену.

Шестая ловушка

1. c3—b4 f6—g5 2. b4—a5 d6—c5 3. b2—c3 g7—f6 4. g3—f4 g5—h4 5. h2—g3 f6—g5 6. c1—b2? (Один ошибочный ход, и черные прорываются в дамки. В самом начале партии старайтесь не открывать дамочные поля. Следовало играть 6. c3—d4.) (Диаграмма 77.)

6... c7—d6! 7. a5:e5 c5—d4 8. e3:c5 g5:c1, и черные выигрывают.

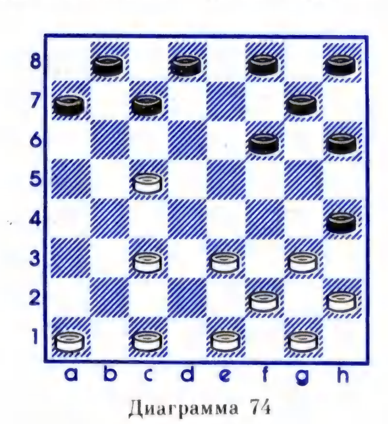


Диаграмма 74

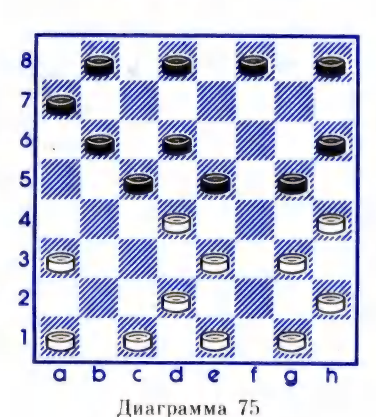


Диаграмма 75

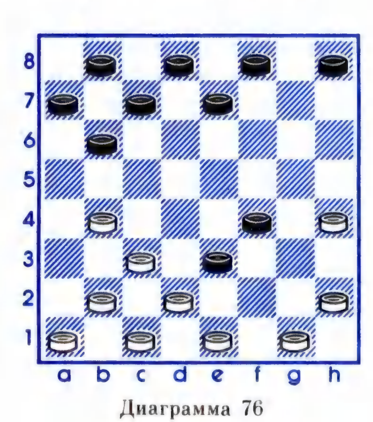


Диаграмма 76

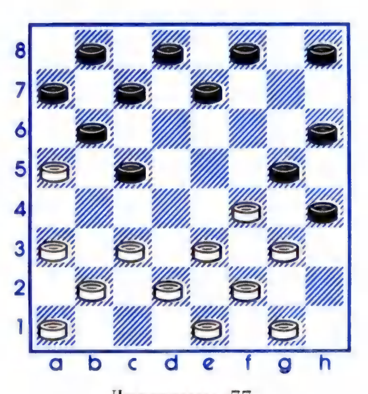


Диаграмма 77

Седьмая ловушка

1. g3—h4 b6—a5 2. f2—g3 c7—b6 3. e3—f4 d6—c5 4. c3—b4 a5:c3 5. d2:d6 e7:c5 6. b2—c3 f8—e7? (Черные строят ударную колонну для нападения на белую шашку f4, но они не замечают внезапного и стремительного ответа противника. Правильно играть 6... b6—a5.) (Диаграмма 78.)

7. c3—b4! c5—d4 (если 7... e7—d6, то последует 8. f4—g5 h6:f4 9. g3:a5, и у белых две лишние шашки) **8. f4—g5 h6:f4 9. g3:c3,** и выигрыш шашки должен принести белым победу.

Восьмая ловушка

1. c3—b4 b6—a5 2. b4—c5 d6:b4 3. a3:c5 f6—g5 4. b2—c3 g5—h4 5. a1—b2 g7—f6 6. b2—a3 f6—g5 7. c3—b4 a5:c3 8. d2:b4 h8—g7? (Ход проигрывает партию. Белые проводят комбинацию и прорываются в дамки. Лучший ответ 8... c7—b6.) (Диаграмма 79.)

9. c5—d6! e7:c5 10. b4:d6 c7:e5 11. e3—f4 g5:e3 12. f2:h8 с выигрышем.

Девятая ловушка

1. c3—b4 b6—a5 2. b4—c5 d6:b4 3. a3:c5 c7—b6 4. g3—f4 b6:d4 5. e3:c5 f6—g5 6. d2—e3 d8—c7? (Открывая дамочное поле, черные позволяют белым провести комбинацию. Необходимо было продолжать 6... g7—f6.) (Диаграмма 80.)

7. e3—d4! g5:e3 8. c5—b6 e3:c5 (не помогает 8... a7:c5, тогда 9. d4:d2X) **9. b6:h4** с выигрышем. Начинающие шашисты очень часто попадаются на эту комбинацию.

Десятая ловушка

1. c3—d4 b6—a5 2. d4—c5 d6:b4 3. a3:c5 c7—b6 4. g3—f4 b6:d4 5. e3:c5

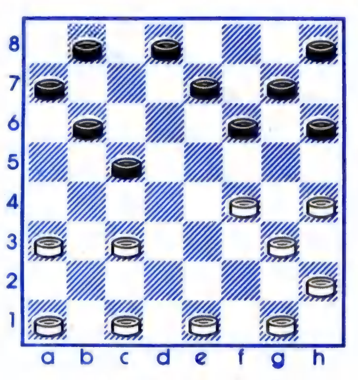


Диаграмма 78

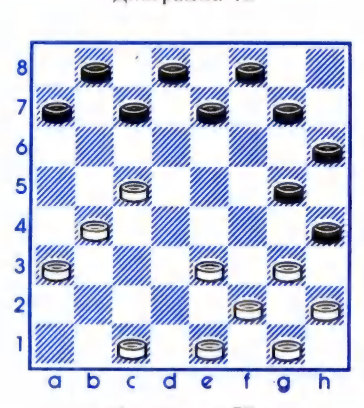


Диаграмма 79

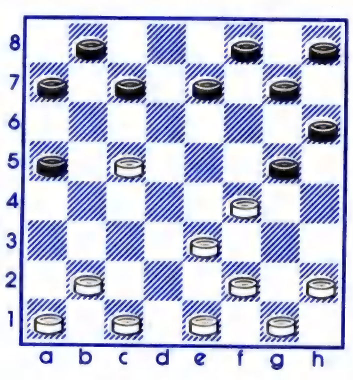


Диаграмма 80

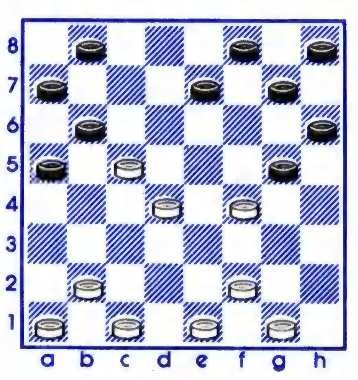


Диаграмма 81

d8—c7? 6. d2—e3 c7—b6 7. e3—d4 f6—g5? (Этот ход приводит к молниеносному разгрому черных. Но следует заметить, что спасения в создавшейся позиции уже нет.) (Диаграмма 81.)

8. b2—c3! g5:e3 9. c3—b4 a5:e5 10. f2:a5X.

Ранее если бы черные сыграли 7... b8—c7, то тогда последовало бы 8. c1—d2 c7—d6 9. b2—a3 d6:b4 10. a3:c5 f6—g5 и белые провели бы ту же комбинацию: 11. d2—c3! g5:e3 12. c3—b4 a5:e5 13. f2:a5X. Также широко распространенный прием выигрыша.

Одиннадцатая ловушка

1. c3—b4 f6—e5 2. g3—h4 e5—f4 3. e3:g5 h6:f4 4. b4—a5 g7—f6 5. b2—c3 h8—g7 6. a1—b2 g7—h6 7. c3—b4? (Благодаря ошибке белых, черные проводят комбинацию. С идеей этой ловушки вы встречались при рассмотрении восьмой ловушки. Но тогда выигрывали белые, а теперь аналогичный удар приносит победу черным. Вместо проигрывающего хода 7. c3—b4? белым следовало продолжать 7. f2—g3.) (Диаграмма 82.)

7... f4—e3! 8. d2:f4 f6—g5 9. h4:f6 e7:e3 10. f2:d4 d6—c5 11. b4:d6 c7:a1, и черные выиграли.

Двенадцатая ловушка

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 b6—a5 3. d4—c5 d6:b4 4. a3:c5 c7—b6 5. a1—b2 b6:d4 6. e3:c5 g7—f6 7. g3—h4 f8—g7 8. c3—d4? (Решетчатая позиция белых позволяет черным провести комбинацию и прорваться в дамки. Правильный ход — 8. b2—a3.) (Диаграмма 83.)

8... e7—d6! 9. c5:e7 g5—f4! 10. e7:e3 h6—g5 11. h4:f6 g7:a1 с выигрышем.

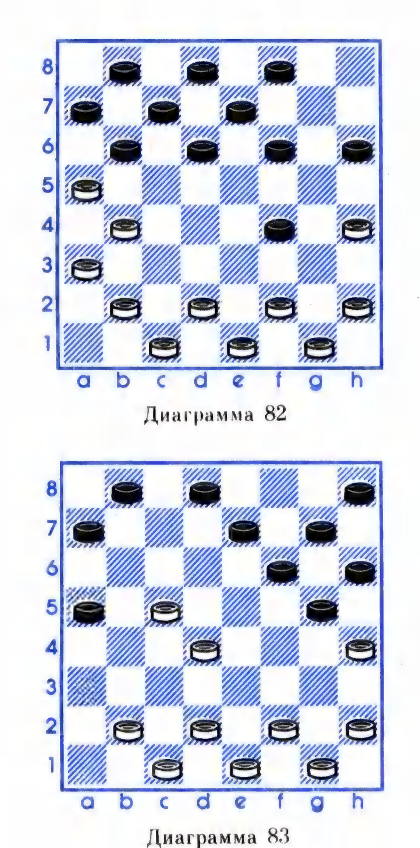


Диаграмма 82

Диаграмма 83



Диаграмма 84

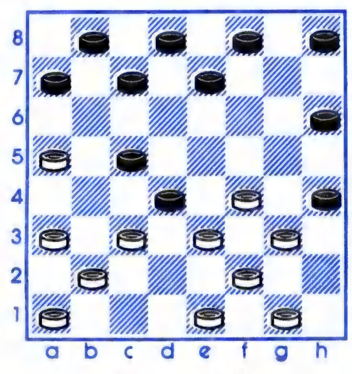


Диаграмма 85

Тринадцатая ловушка

1. c3—d4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 g5—h4 4. c1—b2 f6—e5 5. d4:f6 e7:g5 6. c3—b4 b6—c5 7. d2—c3 h8—g7? (Последний ход приводит к поражению черных. Белые осуществляют комбинацию с проходом в дамки. Необходимо было продолжать 7... f8—g7.) (Диаграмма 84.)

8. f2—g3! h4:d4 9. c3:e5 g5:e3 10. e1—f2 d6:f4 11. b4:d6 c7:e5 12. f2:h8 с легким выигрышем. Совсем незаметная ловушка!

Четырнадцатая ловушка

1. g3—f4 f6—e5 2. h2—g3 g7—f6 3. c3—b4 e5—d4 4. e3:c5 b6:d4 5. b4—a5 f6—g5 6. d2—e3 d6—c5 7. c1—d2 g5—h4 8. d2—c3? (Неосторожный ход приводит белых к поражению. У них был правильный ответ — 8. g1—h2.) (Диаграмма 85.)

8... e7—d6! 9. c3:e5 h6—g5 10. f4:h6 d6:d2 11. e1:c3 c5—b4 12. a3:c5 c7—b6 13. a5:c7 b8:d2X. (Встретилось в партии Ю. Арендт — Е. Лысенко.)

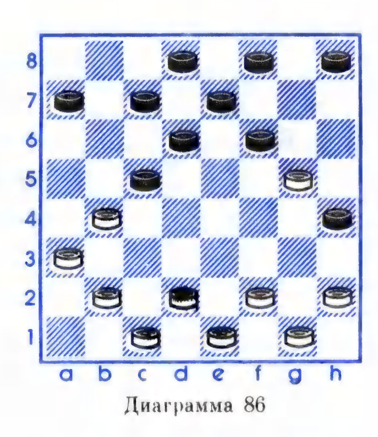


Диаграмма 86

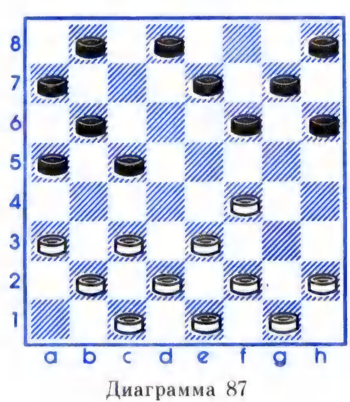


Диаграмма 87

Пятнадцатая ловушка

1. c3—d4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 g5—h4 4. f4—g5 h6:f4 5. e3:g5 b6—c5 6. d4:b6 a7:c5 7. c3—b4 b8—a7 8. a1—b2? (Эта незаметная ошибка дает возможность черным провести комбинацию с проходом в дамки. Комбинация начинается тихим ходом, вынуждающим белую простую g5 уйти на бортовое поле h6.) (Диаграмма 86.)

8... f6—e5! 9. g5—h6 f8—g7! 10. h6:f8 h8—g7 11. f8:h6 e5—f4 12. h6:b6 c7:a1, и черные выигрывают.

Шестнадцатая ловушка

1. a3—b4 b6—a5 2. b2—a3 c7—b6 3. a1—b2 d6—c5 4. b4:d6 e7:c5 5. g3—f4 f8—e7? (Черные попадаются в замаскированную ловушку. Надо было играть 5... f6—g5 с примерным равенством в позиции.) (Диаграмма 87.)

6. c3—b4! a5:a1 7. f4—e5 f6:d4 8. c1—b2 a1:c3 9. d2:f8X. Такая же комбинация проходила после хода черных 5... b8—c7?

Семнадцатая ловушка

1. e3—d4 d6—e5 2. a3—b4 h6—g5 3. b4—c5 g5—f4 4. b2—a3? (Незаметная ошибка сразу ведет к проигрышу. Следовало продолжать 4. g3—h4.) (Диаграмма 88.)

4... f6—g5! 5. d4:h4 b6:b2 6. a1:c3 (если 6. g3:e5, то получается то же самое) **6... e7—f6 7. g3:e5 f6:b2,** и черные победили. (Так выиграл Б. Миротин у С. Воронцова.)

Восемнадцатая ловушка

1. c3—d4 b6—a5 2. b2—c3 c7—b6 3. g3—f4 f6—g5 4. d4—e5 b8—c7? (Ошибочный ход. После него белые осуществ-

ляют комбинацию и прорываются в дамки. Правильно 4... d6—c5.) (Диаграмма 89.)

5. e3—d4! g5:c5 6. f2—e3! d6:f4 7. e3:g5 h6:f4 8. c3—b4 a5:c3 9. d2:b8. Выигрыш белым обеспечен.

Девятнадцатая ловушка

1. a3—b4 h6—g5 2. b4—a5 g5—h4 3. c3—b4 f6—g5 4. b2—c3? (Ход — причина всех будущих неприятностей белых.

Правильные ответы — 4. b4—c5 или 4. b2—a3.) **4... g7—h6 5. a1—b2.** (Диаграмма 90.)

5... b6—c5 6. b2—a3 c7—b6! 7. a5:e5 g5—f4 8. b4:d6 e7:c5 9. e3:g5 h4:b2, и белые, отдав следующим ходом шашку d2, остаются в меньшинстве. (Так выиграл Е. Лысенко у Е. Свидерского.)

Двадцатая ловушка

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. a1—b2 b8—c7 4. g3—f4 f6—g5 5. f2—g3 g5 — h4 6. g1—f2 g7 — f6? (Трудно поверить, что этот ход — причина всех неприятностей черных. Их дамочные поля прочно закрыты, но белые все же находят комбинационный способ прорваться на преддамочное поле. Лучший план черных связан с разменом 6... b6—a5 7. d4 : b6 a7:c5.) (Диаграмма 91.)

7. f4—e5! d6:f4 8. g3:g7 h8:f6 9. a3—b4! c5:a3 10. d4 — c5 b6:d4 11. c3:g7. Теперь, чтобы не пустить белых в дамки, черные вынуждены отдать простую ходом 11... e7—f6, а с лишней шашкой белые обязаны победить.

Мы рассмотрели с вами двадцать разных ловушек в начале партии. Все они заканчивались комбинацией. Иногда при ее помощи мы прорывались в дамки,

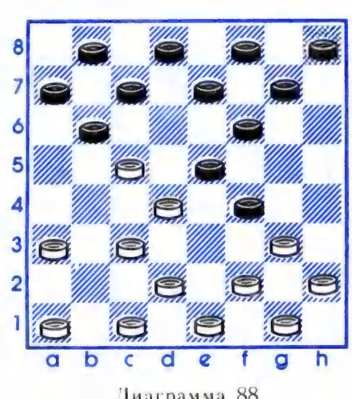


Диаграмма 88

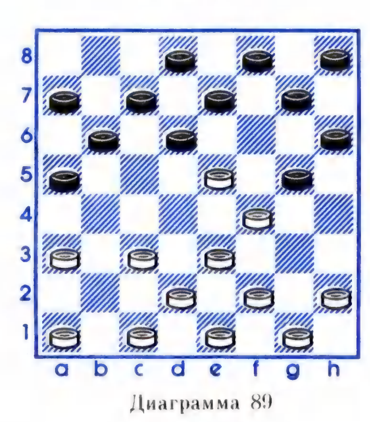


Диаграмма 89

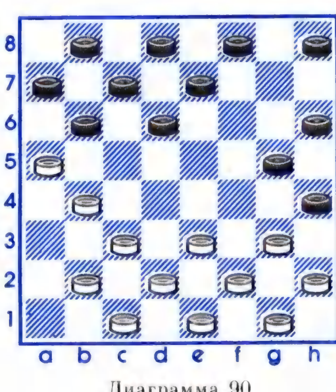


Диаграмма 90

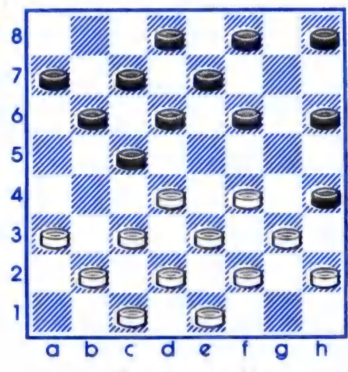


Диаграмма 91

в ряде случаев выигрывали шашку или несколько шашек. И это, как правило, приносило победу. Ловушки часто бывают незаметными, и прежде, чем сделать очередной ход, надо «семь раз отмерить его».

Продолжая наш рассказ о ловушках в начале партий, мы хотим познакомить вас с некоторыми короткими партиями, сыгранными шашистами в разное время. Каждая из них заканчивается эффектной комбинацией. **Разбор предлагаемых партий-миниатюр даст возможность вам развить у себя комбинационное зрение. Напоминаем: запоминать все партии ни к чему. Надо только запомнить комбинационные идеи, которые были приведены в этих миниатюрах.**

КОРОТЕНЬКИЕ ПАРТИИ

Партия № 1

М. Семин — О. Зенченков

1. c3—d4 d6—e5 2. d2—c3 e7—d6 3. e3—f4 b6—a5 4. f2—e3 c7—b6 5. e1—f2 b6 — c5 6. d4:b6 a5:c7 7. e3 — d4 a7 — b6 8. a3 — b4? (Эта незаметная ошибка сразу же ведет к проигрышу. Черные, используя открытое дамочное поле белых e1, проводят комбинацию. Следовало продолжать 8. f2—e3.) (Диаграмма 92.)

8... d6—c5! 9. b4:d6 (если 9. f4:d6, то 9... c5:a3, и белые теряют шашку) **9... h6—g5! 10. f4:h6 e5—f4! 11. g3:e5 f6—g5! 12. h6:f4 g7 — f6 13. e5:g7 c7:a5X.** Найти комбинацию совсем непросто.

Партия № 2

Я. Каплунов — В. Фоменко

1. g3—h4 f6—g5 2. h4:f6 g7:e5 3. f2—g3 h8—g7 4. e3—d4 e7—f6 5. d2—e3 d6—c5 6. g3—h4 c7—d6 7. h2—g3 h6 — g5 8. e3 — f4 g5:e3 (конечно, нельзя бить 8... c5:e3? из-за 9. f4:h6, и простая черных на поле e3 беззащитна) **9. d4:f2 b8—c7 10. c3—b4 b6—a5?** (Черные не задумываются о последствиях этого внешне безобидного хода, и напрасно. Достаточно надежен был ход 10... g7—h6.) (Диаграмма 93.)

11. h4—g5! a5:c3 (после 11... f6:h4 белые отвечают 12. c1—d2 a5:c3 13. b2:h8 с выигрышем) **12. g5:e7 d8:f6 13. b2:h4X.**

Партия № 3

А. Ефремов — Т. Шмульян

1. c3—d4 f6—e5 2. d4:f6 e7:g5 3. b2—c3 b6—c5 4. c3—b4 g5—h4 5. g3—f4 g7—f6 6. a1—b2 f6—g5 7. b2—c3 h8—g7? (Благодаря сделанному ходу, белые попадают на преддамочное поле g7. Вначале следует предварительная жертва шашки, затем заход за шашкой заставляет черных сделать вынужденный ход, и только после этого белые проводят финальный удар. Черным следовало играть 7... f8—g7.) (Диаграмма 94.)

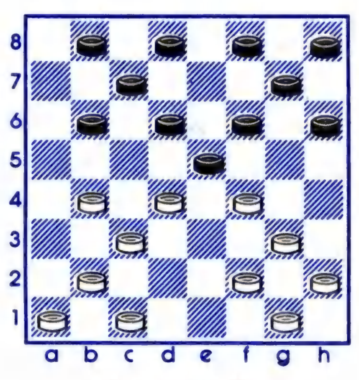


Диаграмма 92

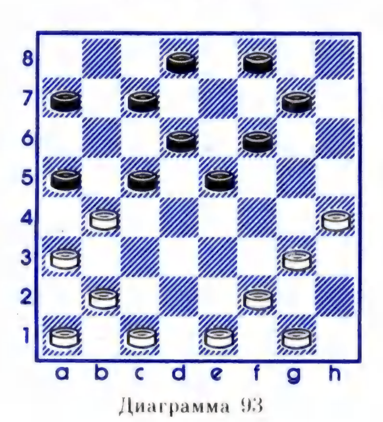


Диаграмма 93

8. f4—e5!! d6:f4 9. b4:d6 c7:e5 10. e3—d4! g7—f6 11. c3—b4! e5:a5 12. f2—g3 h4:f2 13. e1:g7, и белые следующим ходом проходят в дамки и выигрывают.

Партия № 4
И. Народецкий — М. Рахунов

1. e3—d4 b6—c5 2. d4:b6 a7:c5 3. c3—b4 f6—e5 4. g3—h4 g7—f6 5. f2—g3 f8 — g7 6. e1 — f2? (Белые открыли дамочное поле, что послужило поводом для проведения комбинации. Надо было играть 6. g3—f4 e5:g3 7. h4:f2. Но и после этого размена у черных большое позиционное преимущество. Их шашки занимают центр доски.) (Диаграмма 95.)

6... e5—f4! 7. g3:e5 d6:f4 8. b4:f8 c7—d6! 9. f8:b4 f4—g3 10. h2:f4 f6—g5 11 h4:f6 g7:a5X. Эффектная и неожиданная комбинация.

Партия № 5
Б. Блиндер — С. Натов

1. c3—d4 d6—c5 2. g3—h4 c7—d6 3. h2—g3 b8—c7 4. b2—c3 d6—e5 5. g3—f4 e5:g3 6. c3—b4 e7—d6? (Черные не замечают комбинации белых с проходом на дамочное поле b8. После 6... c7—d6 7. b4—a5 d6—e5 черные получают равную игру.) (Диаграмма 96.)

7. d4—e5! f6:d4 8. h4—g5! h6:f4 9. f2:h4 d4:f2 10. e1:e5 d6:f4 11. b4:b8X. Оригинальный прием выигрыша!

Партия № 6
Г. Парбус — Е. Лысенко

1. g3—h4 f6—e5 2. e3—d4 b6—c5 3. d4:f6 g7:e5 4. c3—b4 h8—g7 5. b2—c3 a7—b6 6. b4—a5 c5—d4 7. a1—b2 g7—f6 8. c3 — b4? (Ход проигрывает партию. Следовало продолжать 8. f2—g3, но не 8. h2—g3 из-за 8... f6—g5 9. h4:f6

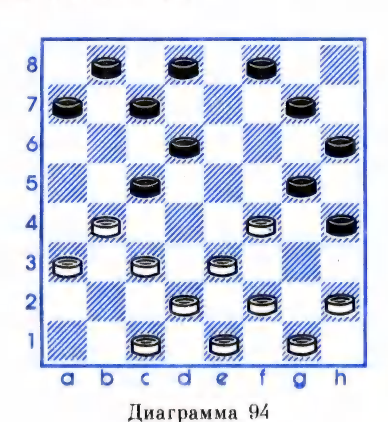


Диаграмма 94

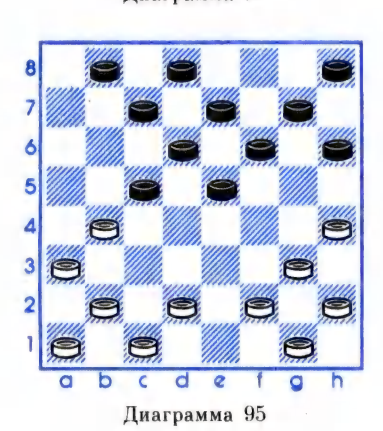


Диаграмма 95

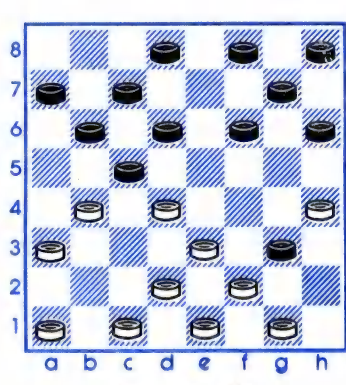


Диаграмма 96

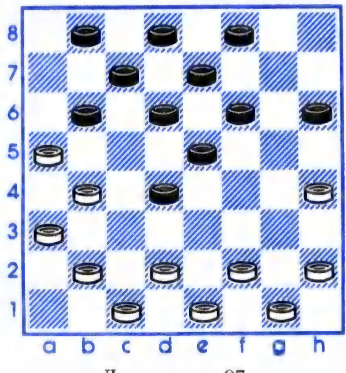


Диаграмма 97

e5:g7 10. c3:e5 d6:h2, и черные выигрывают шашку.) (Диаграмма 97.)

8... **d4—e3! 9. d2:f4 e5:g3 10. h2:f4 f6—g5! 11. h4:f6 e7:e3 12. f2:d4 d6—c5 13. b4:d6 c7:a1 14. a5:c7 b8:d6X.** Эффектная победа!

Партия № 7
С. Дмитревский — И. Козлов

1. g3—f4 d6—c5 2. c3—d4 f6—g5 3. d2—c3 g7—f6 4. h2—g3 g5—h4 5. f4—e5? h8—g7 6. g3—f4 e7—d6! 7. c3—b4? (Черные связали шашки противника в центре доски. Преждевременный выход на поле e5 поставил позицию белых под угрозу проигрыша. Следовало играть 5. c3—b4. Сделанный ход позволяет черным провести редкую по своей идее комбинацию.) (Диаграмма 98.)

7... b6—a5! 8. d4:b6 f6:d4 9. e3:e7 a5:c3 10. b2:d4 a7:g5 с полным разгромом позиции белых.

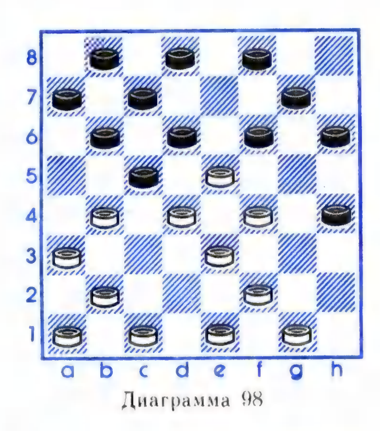


Диаграмма 98

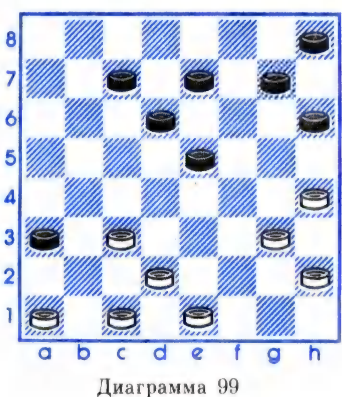


Диаграмма 99

Партия № 8
В. Городецкий — Е. Титиевский

1. a3—b4 b6—c5 2. b4—a5 c5—b4 3. c3—d4 b4—a3 4. b2—c3 a7—b6 5. g3—h4 f6 — e5 6. d4:f6 g7:e5 7. e3 — f4 e5:g3 8. h2:f4 d6—e5 9. f4:d6 c7:e5 10. a5:c7 b8:d6 11. f2—g3 d8—c7 12. g1—h2 f8—g7? (Теперь белые проводят оригинальную комбинацию. Ход 12... e7—f6 позволял черным продолжить сопротивление. Позиция белых сильнее.) (Диаграмма 99.)

13. c1—b2!! a3:e3 (Если 13... a3:f4, то 14. e1—d2! f4:c1 15. c3—d4! e5:c3 16. g3—f4 c1:g5 17. h4:d2 с выигрышем.) **14. e1—d2! e3:c1 15. c3—d4! e5:c3 16. g3—f4 c1:g5 17. h4:e1** с выигрышем.

Партия № 9
М. Божуль — А. Дубовой

1. c3—d4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 h8—g7 4. f2—g3? g5—h4 5. a1—b2 h4:f2 6. e1:g3 f6—g5 7. g3—h4 g7—f6 8. h2—g3 b6—c5 9. d4:b6 a7:c5 10. c3—d4 c7—b6 11. g1—h2? (Этот ход сразу приводит к полному разгрому позиции белых. Справедливость требует сказать, что положение белых намного слабее. Все же можно было сопротивляться после 11. b2 — c3. Сейчас черные проводят комбинацию.) (Диаграмма 100.)

11... d6—e5! 12. f4:b4 f6—e5! 13. d4:f6 d8—c7! 14. f6:d8 b8—a7 15. h4:f6 b6—a5 16. d8:b6 a5:a5X. Шашка a5 совершила «круг почета».

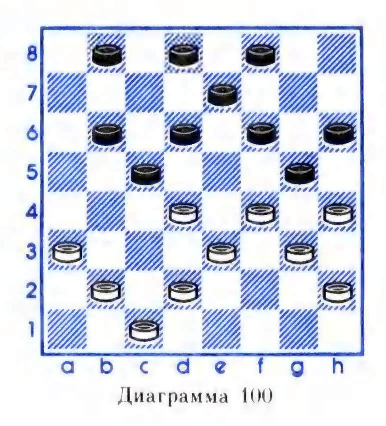


Диаграмма 100

Партия № 10
В. Савосько — А. Вайнберг

1. c3—b4 f6—g5 2. b2—c3 g5—f4 3. e3:g5 h6:f4 4. g3:e5 d6:f4 5. b4—a5 g7—f6 6. a1—b2 h8—g7 7. a3—b4 e7—d6 8. f2 — e3 f6—g5 9. b2 — a3 b6—c5 10. e1—f2 g7—h6 11. c3—d4? (Делая этот ход, белые резко ухудшили свою позицию.

Всему виной открытое дамочное поле e1 и решетчатое построение шашек. Необходимо было выбрать 11. f2—g3.) (Диаграмма 101.)

11... d6—e5! Белые сдались. Почему они признали свое поражение? При 12. d4:h4 последует 12... f4—g3 13. h2:f4 a7—b6 14. b4:d6 c7:c3 с выигрышем. А на 12. d4:b6 a7:c5 13. b4:d6 решает 13... f4—g3! 14. f2:d4 c7:e1, и снова белые победили.

Отличная комбинация!

Партия № 11
Л. Лапин — Б. Хамелис

1. c3—d4 h6—g5 2. g3—h4 g7—h6 3. f2—g3 f8—g7 4. d2—c3 b6—a5 5. g3—f4 a7—b6 6. g1—f2 d6—c5 7. c1—d2? (После этого хода черные проводят комбинационный удар и прорываются в дамки. У белых плохая позиция и ход 7. f2—g3 не приносит спасения.) (Диаграмма 102.)

7... a5—b4! 8. c3:a5 c7—d6! 9. a5:e5 b8—c7 10. d4:b6 f6:d4 11. e3:c5 c7:a5 12. h4:f6 e7:g1X. Несложная, но очень эффектная комбинация.

Партия № 12
И. Бельский — А. Гантварг

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. c3—b4 h8—g7 4. b4—c5 d6:b4 5. a3:c5 g5—h4 6. a1—b2 b6—a5 7. b2—a3

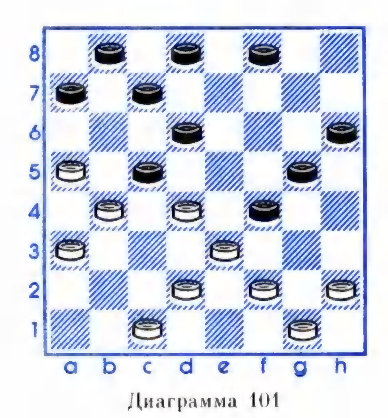


Диаграмма 101

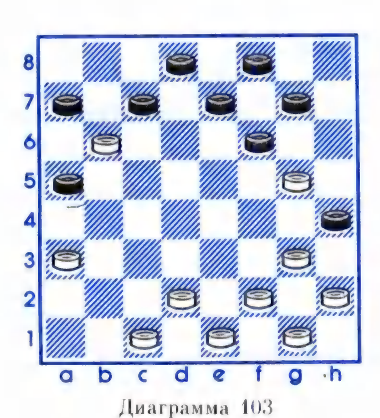


Диаграмма 103

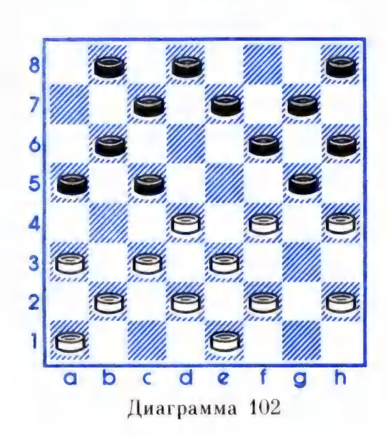


Диаграмма 102

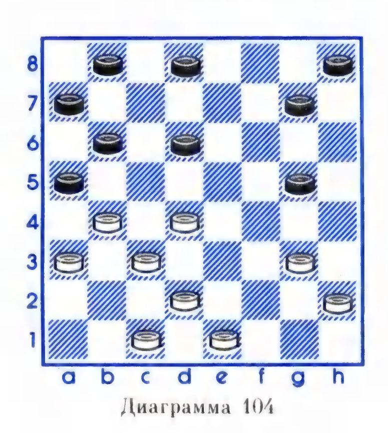


Диаграмма 104

h6—g5 8. c5—b6 a7:c5 9. d4:b6 g5—f4 (Черные жертвуют временно шашку, рассчитывая следующим ходом ее отыграть.) **10. e3:g5 b8—a7?** (Этот ход дает возможность белым провести интересную комбинацию. Следовало продолжать 10... f6—e5 11. g5—f6 e7:g5 12. g3—f4 e5:g3 13. h2:h6 b8—a7 с примерно равной игрой.) (Диаграмма 103.)

11. d2—c3! a7:c5 12. c3—b4! a5:c3 13. f2—e3 h4:d4 14. c1—d2 f6:h4 15. d2:b8, и белые победили, использовав свободный темп.

Партия № 13
А. Рокитницкий — И. Кабаков

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—h4 f8—e7 4. a1—b2 b6—a5 5. a3—b4 e5—f4 6. e3:g5 h6:f4 7. b2—a3 c7—b6 8. f2—e3 f6—g5 9. h4:f6 e7:g5 10. g1—f2 g5—h4 11. e3:g5 h4:f6 12. f2—g3 f6—g5? (После этого ошибочного хода белые проводят разгромную комбинацию. Надо было играть 12... b6—c5 13. d4:b6 a7:c5 с большим преимуществом.) (Диаграмма 104.)

13. d4—c5! b6:b2 14. d2—c3! b2:d4 15. e1—f2! a5:c3 16. c1—d2 c3:e1 17. g3—h4 e1:g3 18. h2:e3, и белые выиграли партию.

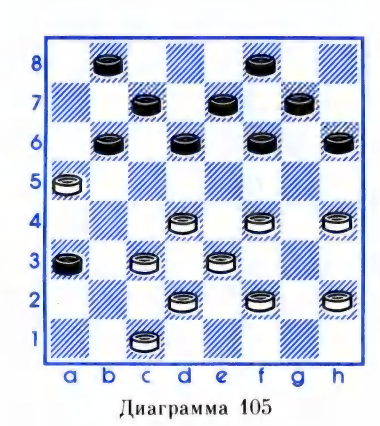


Диаграмма 105

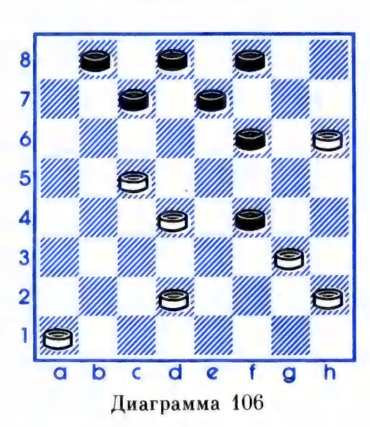


Диаграмма 106

Партия № 14
Л. Файнберг — В. Рыбаков

1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 b6—c5 3. b2—c3 g5—h4 4. b4—a5 c5—b4 5. a3:c5 d6:b4 6. a1—b2 b4—a3 7. c3—d4 a7—b6 8. b2 — c3 e7—d6 9. f2 — g3 h4:f2 10. e1:g3 d8—e7? (Слабый ход. Сильнее выглядит 10... f8—e7 с примерно равной игрой.) **11. g3—h4 g7—f6 12. g1—f2 h8—g7??** (Черные попадаются на комбинацию. Однако и другие продолжения не приносят спасения.) (Диаграмма 105.)

13. c1—b2! a3:c1 14. d4—e5! f6:b2 15. d2—c3 b2:d4 16. e3:a7 c1:g5 17. h4:b6, и черные сдались.

Партия № 15
М. Фазылов — М. Белкин

1. c3—b4 f6—g5 2. d2—c3 b6—a5 3. c1—d2 g5—h4 4. g3—f4 g7—f6 5. f4—g5 h6:f4 6. e3:g5 f6 — e5 7. g5 — h6 a7—b6 8. b4—c5 b6:d4 9. f2—g3 h4:f2 10. g1:c5 d6:b4 11. a3:c5 e5—f4 12. c3—b4 a5:c3 13. b2:d4 h8—g7 14. e1—f2 g7—f6 15. f2—g3?? (Делая такой ответственный ход, белые не учли комбинацию противника. Со стороны черных следует серия жертв с проходом в дамки. За ничью можно было бороться так: 15. c5—b6 c7:a5 16. f2—g3.) (Диаграмма 106.)

15... f6—g5! 16. g3:e5 g5—f4! 17. e5:g3 f8—g7 18. h6—d6 c7:h4. Белые признали свое поражение.

Партия № 16
Ю. Аксельрод — В. Литвинович

1. c3—b4 f6—e5 2. g3—h4 e5—f4 3. e3:g5 h6:f4 4. b4—a5 b6—c5 5. b2—c3

e7—f6 6. c3—b4 g7—h6 7. f2—g3 h8—g7 8. g3:e5 f6:d4 9. h2 — g3 g7 — f6 10. a1—b2 d8—e7 11. g1—h2 f6—e5 12. d2—c3? (После этого хода черные наносят неожиданный комбинационный удар. Позиция белых намного слабее.) (Диаграмма 107.)

12... e5—f4! 13. c3:e5?? (При другом взятии 12... g3:e5 белые получают очень тяжелую позицию. Однако материальное равновесие сохранялось.) **13... e7—f6! 14. e5:g7 d6 — e5 15. b4:d6 h6 — g5 16. h4:d4 c7:a1 17. g3:e5 a1:h8,** и черные выиграли.

Партия № 17
В. Кузнецов — М. Эйгер

1. a3—b4 b6—a5 2. e3—d4 f6—g5 3. d4—c5? g5—h4 4. d2—e3 g7—f6 5. e3—d4 d6—e5 6. c1—d2?? (Белые с самого начала партии играли на обострение, не соблюдая законов позиционной игры. Последний ход дает возможность черным провести отличную комбинацию.) (Диаграмма 108.)

6... e7—d6! 7. c5:g5 h6:f4 8. d4:f6 f8—g7 9. g3:e5 d8—e7 10. f6:b6 a7:c7 с выигрышем.

Партия № 18
Л. Рамм — А. Берак

1. e3—d4 f6—g5 2. c3—b4 d6—c5 3. b4:d6 e7:e3 4. f2:d4 g5—h4 5. e1—f2 g7—f6 6. b2—c3 c7—d6 7. a1—b2 d6—c5? (Сделав этот ход, черные попадаются в расставленные сети. Следовало играть 7... d6—e5 с преимуществом у черных. Теперь же неожиданная комбинация приносит белым победу.) (Диаграмма 109.)

8. f2—e3! h4:f2 9. a3—b4 c5:a3 10. d4—c5 b6:d4 11. c3:g7 h8:f6 12. d2—c3

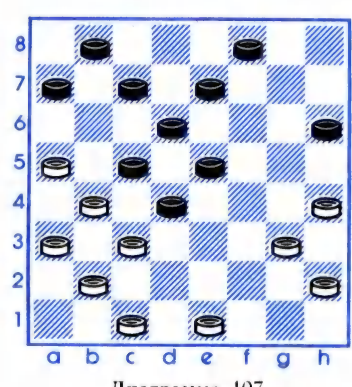


Диаграмма 107

Диаграмма 109

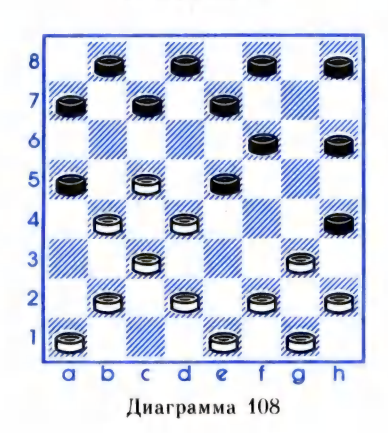


Диаграмма 108

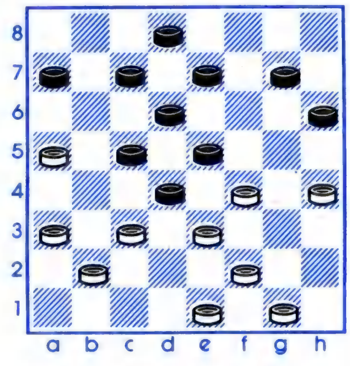


Диаграмма 110

f2:d4 13. c3:g7 с выигрышем. (То же самое происходит и при другом бое 10... f2:d4.)

Партия № 19
Иванов — Шлейфман

1. c3—d4 f6—e5 2. d4:f6 g7:e5 3. a3—b4 b6—c5 4. b4—a5 h8—g7 5. e3—f4 g7—f6 6. b2—a3 a7—b6 7. d2—c3 c5—d4 8. a1—b2 f8—g7 9. c1—d2! b8—a7 10. d2—e3 b6—c5 11. g3—h4! e5:g3 12. h2:f4 f6—e5? (Теперь в распоряжении белых комбинация. Но спасения у черных нет. Если 12... a7—b6, то последует 13. c3:e5 f6:d4 14. a3—b4! c5:c1 15. e3:a7 c1:g5 16. h4:h8, и белым выигрыш обеспечен.) (Диаграмма 110.)

13. c3—b4! e5:g3 14. h4—g5! h6:d2 15. e1:e5 g3:e1 16. b2—c3 d6:f4 17. b4:c1 e1:b4 18. a5:c3 с выигрышем.

Партия № 20
У. Абдуллаев — И. Езубчик

1. g3—f4 f6—e5 2. h2—g3 e5—d4 3. c3:e5 h6—g5 4. f4:h6 d6:h2 5. a3—b4

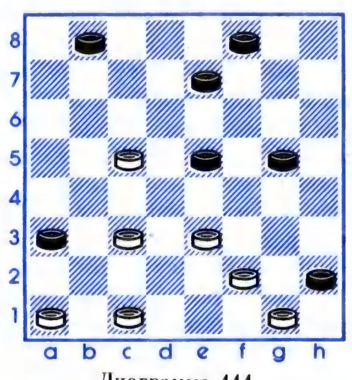


Диаграмма 111

g7—f6 6. e3—d4 f6—g5 7. h6:f4 b6—c5 8. d4:b6 a7:a3 9. b2—c3 h8—g7 10. c3—d4 g7—f6 11. d2—e3 c7—d6 12. e1—d2 d8—c7 13. d2—c3 d6—e5 14. f4:d6 c7:e5 15. d4—c5 f6—g5? (Этот с виду атакующий ход ведет к поражению. Разгромная комбинация приносит белым победу. Следовало продолжать 15... b8—a7.) (Диаграмма 111.)

16. c5—d6! e5:c7 (если 16... e7:c5, то решает 17. e3—d4) **17. c3—b4 a3:c5 18. e3—f4 g5:e3 19. f2:h4** с выигрышем белых.

Впереди третье заседание нашего клуба. Мы вам расскажем о Древнем Риме, о том, как там шашки перешли с линейной на клеточную доску. О некоторых правилах и стратегии новых шашек. Познакомим вас с Юлиусом Канусом, который перед смертью шутил, и римским философом Сенекой, считавшим новые шашки народной игрой.



НОВАЯ ДОСКА

Сейчас в шашки и шахматы играют на клеточной доске. Давно ли она появилась? Оказывается, на доске с раскрашенными в два цвета клетками играли уже в Древнем Риме.

Как вам уже известно, древнегреческие шашки передвигались по линиям (шашки пятилинейные). В Риме древнегреческая петтейя была перенесена на клетчатую доску. Игра была военной, и называлась она латрункули. Латрункули вначале были распространены

в римской армии. Однако вскоре все население Римской империи начало с увлечением играть в эту игру. Каждый игрок на короткое время мог стать полководцем и повести в бой свою деревянную армию фигур. (У богатых людей фигуры были из драгоценных камней.)

Как же ходили шашки в этой игре?

Вот что рассказал в своей энциклопедии испанский архиепископ Исидор Севильский (560—636 гг.) о ходах:

«Шашки двигаются частию в порядке, частию туда и сюда, почему одни называются обыкновенными (ординарии), а другие блуждающими (ваги). Те, которые не могут быть вовсе сдвигаемы, называются „пришедшими в отчаяние“».

Известный русский специалист по истории шашечной игры Давыд Саргин сравнил правила римских латрункулей с правилами современных шашек и... очень удивился. Все совпадало. Подумайте сами. Ординарии — это, конечно, простые шашки, ваги похожи на дамки, а те, которые «пришли в отчаяние», безусловно, запертые шашки.

В Древнем Риме и появилась новая клетчатая доска. До сих пор народы мира играют на ней в шахматы и шашки.



МУЖЕСТВО

Железная дверь камеры смертников отворилась, и в темницу вошел центурион, ведя отряд солдат.

— Поспеши, Юлиус! Твой час настал.

Узник, к которому были обращены эти слова, оторвал свой взгляд от доски. Его противник поднял руку, чтобы сделать ответный ход, но рука повисла в воздухе.

Юлиус Канус, приговоренный к смертной казни за заговор против сумасбродного жестокого тирана императора Кая Калигулы, понял, что наступили последние минуты его жизни.

Он пересчитал шашки на доске и обратился к своему противнику:

— Смотри, после моей смерти не соври, что ты у меня выиграл партию!

А затем обратился к центуриону:

— Будешь свидетелем, что у меня на одну шашку больше. Не правда ли, Канус победил в этой игре!

Он перед смертью шутил...

Этот эпизод рассказал известный римский философ Сенека.

Латрункули в Древнем Риме поистине были народной игрой. Доказательством этому могут служить переводы отрывков из произведений Сенеки и Вописка.

В одном из своих произведений Сенека говорит: «...ни один человек, который бежит к себе на пожар, не станет рассматривать шашечные партии, чтобы узнать, каким образом вывернется обложенная шашка».

А римский писатель античного времени Вописк, повествуя о жизни лжеимператора Прокулуса, рассказывает о том, как этот претендент на трон играл в латрункули: «Однажды, когда после еды играли в латрункули и Прокулусу случалось десять раз подряд выйти победителем, один шутник воскликнул: «Я приветствую Вас, Август!». Затем этот человек принес пурпурную мантию, накинул ее победителю на плечи и провозгласил его императором».

Римляне любили играть в латрункули.

КОВАРНЫЕ ВОЙНЫ ЛАТРОНОВ

Часто латрункули называли еще и латронами. Эти названия произошли от латинского слова «латро», что в переводе означает «солдат». Ведь игра изображала войну и на доске происходило сражение двух армий.

Многие римские поэты в своих произведениях воспевали эту интересную игру. Одна из эпиграмм Марциала гласит: «Если играешь в коварные войны латронов, пусть из драгоценного камня будет у тебя воин и твой неприятель».

Известный поэт Саленус Бассус в одной из своих поэм, состоящей из отдельных стихотворений, двадцать стихов посвятил игре в латрункули. Древний поэт рассказал в этой поэме о Пизоне, который необычайно ловко играл в латрункули. Зрители окружали Пизона толпой, чтобы посмотреть на его искусство.

Дальше Бассус пишет: «Если, устав от тяжести учения, ты не захочешь, однако, остаться в бездействии и захочешь предаться игре, требующей ловкости, доска откроется для остроумных твоих шашек.

Здесь стеклянные солдаты (шашки делались из дерева, стекла, драгоценных камней. — *Авт.*) вступают в борьбу. То белые сковывают черных, то черные белых, но ни один солдат не отворачивается от тебя. Под таким командованием какая шашка отступит? Какая шашка, прежде чем погибнуть, не погубит врага? Твоя армия сражается тысячами способов. Этот солдат в бегстве своем овладевает преследователем, а тот возвращается из долгого отсутствия, где он находился на страже, а другой смело вмешивается в борьбу и обманывает противника, который занялся грабежом. Вот этот выдерживает двойную атаку и, будучи скован, один выводит из игры двоих врагов. Тот — быстрый, он разбивает шашечную линию, бросается на вражеские шашки и, опрокинув их, наносит повреждения в бастионах. И в упорном сражении войска закаляются, а твой фланг остается единым, хотя и распыленным и с маленьким числом воинов. Ты одерживаешь победу...».

Эти стихи показывают динамику сражения.





И ТАК И ЭТАК

Все в нашем классе знали: обыграть Мишу в шашки невозможно, хоть он и не был чемпионом школы. Представьте себе, играет Миша с кем-нибудь в шашки и получает проигранную позицию. Еще несколько ходов и в пору сдаваться. Но тут Миша встает из-за стола и таким невинным голосом говорит:

— Знаешь, Петя, а я еще уроки не сделал. Ты прости меня, я побежал домой.

Однажды Миша играл партию с Верой Костровой. Непонятно, как это получилось, только Вера у него две шашки выиграла. А без двух шашек какая игра! Но Миша нашел выход. Он вдруг уставился в окно.

— Что ты в окно глядишь? — спрашивают ребята.

— Как, разве вы не знаете? Сегодня на нашу улицу зоологический парк переезжает. Вон верблюда ведут.

Все бросились к окнам на верблюда посмотреть. Верблюда, конечно, не увидели, а Миши и след простыл.

И все же пришлось Мише однажды испытать горечь поражения. В тот день, на перемене, в пионерской комнате он затеял партию с одним восьмиклассником. Доиграть не успели, звонок на урок прозвенел. Оставили доску с шашками на столе, а на следующей перемене стали доигрывать. Позиция отложена была такая (диаграмма 112).

Очередь хода принадлежала восьмикласснику, который играл белыми. Нашел он комбинацию и начал ее проводить.

1. d2—e3! f4:d2 2. g3—f4! g5:e3 3. d4:f2 b6:d4 4. b2—a3! d4:b2 5. a3:e3 a5:c3 6. e1—d2 c3:g3 7. h2:h6X.

Увидел Миша, что проиграл партию, и сразу «хитрость» применил:

— Я эту партию не черными, а белыми играл. Поэтому твоя комбинация не считается! Вот если черными выиграешь, тогда партия твоя.

Ничего не ответил ему восьмиклассник, расставил снова на доске шашки и черными к себе повернул. Миша успокоился:

— Теперь не проиграю!

Подумал восьмиклассник минуту и снова начал шашки жертвовать.

1... e7—d6 2. c5:e7 b6—c5! 3. b4:d6 e5:c7 4. g3:e5 g7—h6! 5. e5:g7 h6:d6 6. h4:f6 d8—e7! 7. f6:b6 a7:a3X.

Пришлось хитрому Мише сдать партию.

«МОИ» и «НАШИ»

Петька Курочкин был чемпионом нашего класса.

— Комбинация — это самое главное в шашках, — поучал он. — Во-первых, неожиданность, гром среди ясного неба. Во-вторых, когда начинаешь жертвовать

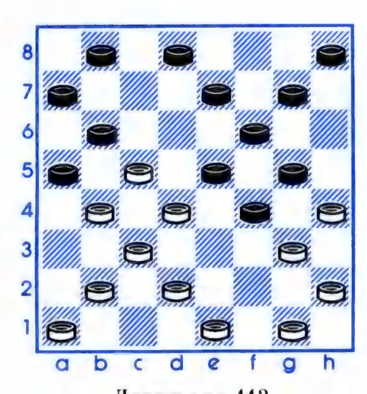


Диаграмма 112

шашку за шашкой, на противника это так действует, что он теряет способность к сопротивлению.

У Петьки была толстая тетрадь в клеенчатом переплете. В нее он записывал все комбинации, которые встречал в календарях, газетах и разных шашечных книгах. А на двадцатой странице Курочкин разноцветными карандашами написал через весь лист «Мои комбинации». И всегда, когда он при помощи комбинации выигрывал партию, она немедленно занимала место на соответствующей странице.

Однажды, когда на уроке географии Петька рассматривал свою знаменитую тетрадь, учительница подошла к парте и забрала «реликвию». Перелистав тетрадь, она сказала:

— Да это музей комбинаций!

И после этого все начали называть Петькину тетрадь «музеем комбинаций».

Курочкин играл по многу партий в день. Однажды на перемене он подошел ко мне и предложил:

— Давай, старик, сыграем!

Я не понял, почему он назвал меня стариком, но сыграть в шашки согласился. Мы сели за стол и расставили на доске шашки. Рядом с собой Курочкин положил знаменитую тетрадь. Играли мы быстро, и вскоре на доске возникла такая позиция (диаграмма 113).

Я играл белыми. Сделав очередной ход, я посмотрел на Петьку и понял, что попался на комбинацию. Глаза его были

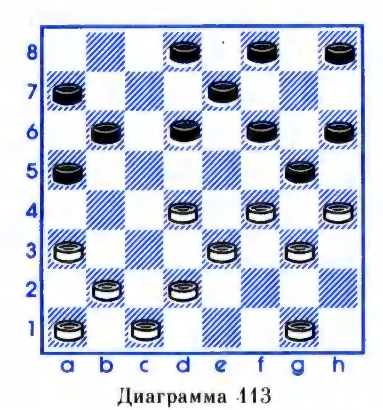


Диаграмма 113

прищурены в улыбке. Он всегда так улыбался, когда видел на доске комбинацию. Я не ошибся. А Курочкин начал жертвовать шашки.

1... f6—e5 2. d4:f6 d8—c7 3. f6:d8 b6—c5 4. d8:d4 f8—g7 5. h4:f6 g7:h4.

И тут я увидел, что могу сам провести комбинацию. Неужели наш великий комбинатор этого не заметил?

6. g1—f2! h4:e1 7. b2—c3 e1:b4 8. a3:e7X.

Такого подвоха Курочкин не ожидал. Глаза у него потускнели, и он начал собирать шашки, а свою знаменитую тетрадку сунул в портфель. Я подумал, что это нечестно, и сказал:

— Петька, почему ты не записываешь мою комбинацию в свой музей?

Он достал из портфеля тетрадь и записал эту комбинацию, а затем перевернул несколько страниц и, перечеркнув слово «мои», написал «наши».

Теперь в Петькиной тетради был новый раздел: «Наши комбинации».

1:0 В ПОЛЬЗУ ПЯТНИЦЫ

Саша Уткин сидел на одной парте с Олей Смирновой. Иногда соседка помогала ему решить трудную задачу или перевести немецкую фразу. Но чаще всего она делала замечания. Нагнешься, чтобы поднять с пола резинку, а Оля тут как тут:

— Что ты под партой потерял?

Даже на переменах следила, чтобы Уткин не толкался, не свистел и не дергал девчонок за косы. Ребята смеялись над Уткиным, а его соседку прозвали «верной Пятницей».

Надоело Саше покровительство девчонки, и решил он стать самостоятельным. Однажды на большой перемене подошел он к Оле и говорит:

— Давай будем каждый сам по себе. Ты с девчонками дружи, а я — с мальчишками.

— Во-первых, я с тобой не дружу, — возразила Оля, — а воспитываю, во-вторых, это поручение совета отряда, а в-третьих, я во всем лучше тебя разбираюсь.

— Во всем? — возмутился Уткин.

Оля утвердительно кивнула головой. И тут неожиданно для самого себя Саша предложил:

— Ну, раз во всем, то давай в шашки сыграем! Если я выиграю, ты от меня отстанешь.

— А при проигрыше?

— Тогда ничего не поделаешь. Значит, судьба такая у меня, — со вздохом сказал Уткин.

Сразу после уроков Саша и Пятница пришли в пионерскую комнату и расставили на доске шашки. Белыми играла Смирнова. Над каждым ходом Саша долго думал. Он хотел проучить дерзкую девчонку. Вскоре на доске получилась такая позиция (диаграмма 114).

Очередь хода была за Олей. Немного подумав, она напала на шашку c5 ходом **1. c3—d4.** Уткин увидел, что может провести несложную комбинацию. Несколько раз он рассчитал все ходы и начал жертвовать шашки.

1... c7—b6 2. a5:e5 f8—e7 3. d4:b6 f6:f2.

Саша испытующе посмотрел на Олю:

— Ну, а теперь что скажешь?

Но Пятница почему-то была спокойна. И вдруг сделала совершенно неожиданный ход: **4. h4—g5!** Уткину пришлось побить шашку **4... a7:c5.** Затем последовали новые жертвы: **5. d2—e3! f2:d4 6. a3—b4! c5:c1 7. g5—h6 c1:g5 8. h6:h6.**

Превратившись в дамку, белая шашка совершила «круг почета», сметая по дороге пехоту черных.

Ну, а как же закончилась наша история. До сих пор Саша и Оля сидят на одной парте и друг другу во всем помогают.

ГОЛОВА... И НОГИ

Это случилось в 1953 году на полуфинальном турнире первенства страны.

В один из игровых дней за шашечной доской встретились известные мастера: ленинградец Петр Святой и москвич Ефим Семенов. Каждый из них претендовал на выход в финал.

Московский мастер считался большим знатоком одного редкого варианта. Именно эту систему он и предложил в игре своему противнику. Ленинградец принял вызов.

— Наверное, Святой хорошо подготовился, он еще раньше знал, как будет играть Семенов, — сказал один из болельщиков.

— Да!.. Я бы на месте Семенова не рискнул! Не завидую я ему сейчас: того и гляди, на «мину» нарвется, — проговорил другой зритель.

А Семенов делал знакомые ходы и бесстрашно шел к известному ему положению.

Наконец на доске возникла такая позиция (диаграмма 115).

Здесь мастер Святой, игравший белыми, неожиданно пожертвовал шашку: **1. a3—b4.** Москвич взял подарок: **1... c5:a3.** Тогда ленинградец сделал ход **2. e3—f4,** и все увидели, что положение

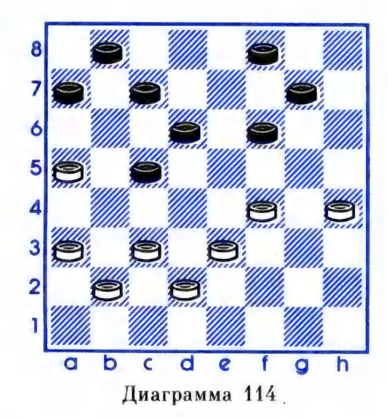


Диаграмма 114

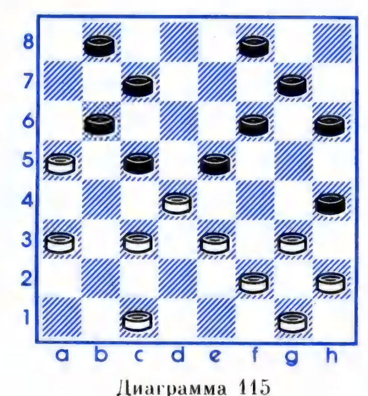


Диаграмма 115

черных безвыходное. У них лишняя шашка, но ни одного полезного хода.

— Я же говорил: не надо было Семенову играть свою систему. Петру палец в рот не клади! — повторял каждому первый болельщик.

Участники турнира уже прикидывали, какие изменения в турнирной таблице вызовет победа Святого и поражение Семенова, как вдруг москвич уверенно протянул руку к доске и сделал ход **2... h6—g5!** Святой, понятно, побил **3. f4:h6.** Ведь все равно как будто у черных нет ходов? Но ходы у них в запасе были, да еще какие!

3... e5—f4! 4. g3:e5 b6—c5! 5. d4:g5 h4:b2X.

— Да!.. — многозначительно устремив палец вверх, произнес все тот же болельщик. — Семенов — это голова!

— ...и ноги, — добавил какой-то участник.

И все заулыбались: ведь раньше Семенов играл в футбол в команде мастеров «Торпедо». А кто-то тут же припомнил опубликованную в свое время дружескую эпиграмму на москвича:

Знаменитый шашист и лихой футболист
Для него все открыты дороги.
В каждом деле хорош, и никак не поймешь,
Что сильней: голова или ноги?

А мастер Святой еще долго сидел за столиком, обхватив голову руками. Он переживал свое поражение.

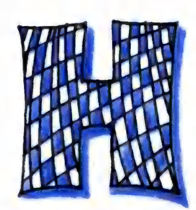




Ярко светит солнце. Ветра нет. Водная гладь океана, как изумрудная пустыня, ни малейшей волны, движения, плеска. Начался штиль. Долго ли он продлится? Команда корабля проводит шашечный турнир.

ПОЗИЦИОННЫЕ ПРИЕМЫ ШАШЕЧНОЙ БОРЬБЫ

КАК МОЖНО ВЫИГРАТЬ ШАШКУ



ам хорошо известно, что конечной целью для каждой стороны является выигрыш. Но для того **чтобы достичь выигрыша, надо иметь материальное, или позиционное, преимущество.**

Выигрыш шашки в равной позиции всегда приводит к победе. Существуют различные способы выигрыша шашки. Мы рассмотрим такие, которые чаще всего встречаются в практике игры.

Сначала несколько примеров при наличии на доске всех шашек.

1. g3—h4 f6—e5 2. h2—g3? e5—d4! 3. e3:c5 b6:d4 4. c3:e5 d6:h2, и черные остаются с лишней шашкой.

Такой же способ прямого удара мы увидим в следующем примере.

1. c3—d4 h6—g5 2. d4—c5? b6:d4 3. e3:c5 d6:b4 4. a3:c5 g5—f4 5. g3:e5 f6:b6, и черные выигрывают шашку.

В новой позиции черная шашка прорывается в ряд противника и гибнет.

1. e3—f4 d6—c5 2. f2—e3 c5—d4? 3. e3:c5 b6:d4 4. c3:e5 f6:d4 5. f4—g5! h6:f4 6. g3:c3, и у белых шашкой больше. Бывает и так, что можно выиграть в начале партии две шашки.

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. g3—f4 h8—g7 4. c3—b4? d6—e5! 5. f4:d6 c7:a5.

Мы показали вам несколько позиций, в которых уже в самом начале одна из сторон добивалась материального преимущества. Но это случается редко. Гораздо чаще шашку выигрывают в середине партии. Мы уже говорили, что выигрыш шашки очень часто приносит победу в партии. Поэтому **начинающий шашист должен изучить как можно больше приемов выигрыша шашки.**

Белые: a3, a5, b4, c3, e1, e3, f4, g1; черные: a7, b8, c5, c7, d6, d8, f6, h6.

Сейчас очередь хода за черными. Они решили разменом освободиться от связки.

1... d6—e5? Этот неудачный размен проигрывает партию. **2. b4:d6 e5:g3 3. c3—b4 c7:e5 4. a5—b6 a7:c5 4. b4:h2,** и белые остаются с лишней шашкой.

В позиции **белые: c1, f2, f4, g1, h2, черные: b8, c3, f6, h4, h6** белые выигрывают шашку, а вместе с ней и партию.

1. f4—g5! h6:f4 2. f2—g3 h4:f2 3. g1:e7X.

Иногда шашку можно выиграть при помощи нападения на нее. Это случается тогда, когда нападений больше, чем защит. Вот одна из таких позиций.

Белые: c3, d2, e1, f2, g1, h2; черные: b8, d8, e5, f4, f8, h8.

1. f2—e3 h8—g7 2. e3:g5 g7—h6 3. g1—f2 h6:f4 4. f2—e3 f8—g7 5. e3:g5 g7—h6 6. e1—f2 h6:f4 7. f2—e3. Больше у черных защит нет, и они теряют шашку.

Вот еще один пример нападения на беззащитную шашку.

Белые: d2, g3, h2; черные: g5, h6, h8.

Тут все просто.

1. g3—h4 g5—f4 2. h4—g5, и шашка черных при любых ответах попадает в плен к белым.

Бывают и такие позиции, где выигрыша шашки можно добиться сложной и незаметной для «невооруженного глаза» игрой. (Диаграмма 116.) Неожиданная комбинация приносит белым победу.

1. g3—f4! e5:g3 2. a3—b4 c5:a3 3. e3:g5 h6:f4 4. f2—e3 f4:d2 5. h4:f2. Следующим ходом белые заберут шашку d2. Выигрыш их не вызывает сомнений.

Какие же признаки говорят шашисту, что он может выиграть шашку? Прежде всего, это решетчатые позиции, затем **возможность нападения на незащищенную шашку.** Если вы выиграли шашку, то в дальнейшей игре должны стремиться к разменам. Чем меньше остается на доске шашек, тем большую роль играет материальное преимущество.

ЧТО НАЗЫВАЕТСЯ ОППОЗИЦИЕЙ

Предположим, что в конце игры у каждого из противников осталось по одной шашке.

Белая простая e3; черная простая e5.

Очевидно, что в этом положении проигрывает тот, за кем очередь хода. Такое **противостояние шашек, как показано в нашем примере, называется оппозицией.** При помощи этого приема можно добиться победы.

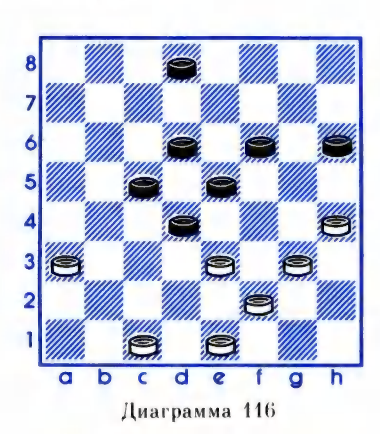


Диаграмма 116

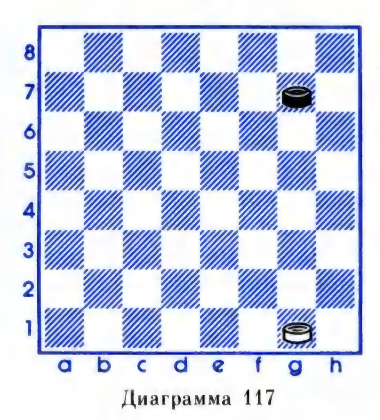


Диаграмма 117

Для того чтобы определить, в чью пользу оппозиция, надо рассчитать до конца свои ходы и ответы противника. Это легко сделать опытному шашисту. А вот начинающему шашисту такой точный расчет не под силу.

Может быть, существуют какие-нибудь признаки, по которым определяют без расчета в чью пользу оппозиция? Для ответа на этот вопрос рассмотрим такую позицию (диаграмма 117).

Очередь хода сейчас за белыми. Нетрудно установить, что оппозиция здесь в пользу черных. Вот у нас и готово одно из «правил».

Если белая и черная шашки расположены на одной вертикали, то начинающая сторона проигрывает. Но из этого общего правила есть **исключение**. В положении белая простая b6, а черная простая b8 белые выигрывают в любом случае при своем ходе или при ходе черных. То же самое происходит и в другой позиции, если белая простая занимает поле g1, а черная шашка — поле g3. Теперь независимо от очереди хода побеждают черные. Такое исключение носит название **наивыгоднейшей оппозиции.**

Рассмотрим положение, в котором шашки противников находятся на соседних вертикалях. **Белая простая g1, черная простая h8.** В этом случае побеждает начинающая сторона. Например, если ход белых, то после **1. g1—h2** они занимают вертикаль, на которой находится черная шашка. Сейчас очередь хода за черными. В силу вступает наше первое правило. Очередь хода за черными, и они проигрывают.

Теперь мы можем вывести второе правило: если белая и черная шашки занимают соседние вертикали, то начинающая сторона выигрывает. Однако и это правило имеет **исключение. Белая простая a7, а черная простая b8,** а также **белая простая g1, а черная простая h2.** Ведь в таких позициях начинающая сторона терпит поражение. Невольно вспоминаются слова: не бывает правил без исключений.

Прием оппозиции — частый гость в шашечных партиях. Поэтому его надо изучать в первую очередь. Сейчас мы

покажем ряд позиций, в которых к победе ведет оппозиция.

В положении на диаграмме 118 ход белых. На доске еще много шашек, и совсем непонятно, какое отношение оно имеет к оппозиции. Но именно этот прием приносит победу белым.

1. d2—e3! f4:d2 2. h4—g5 f6:h4 3. h2—g3 h4:f2 4. g1:e7 f8:d6 5. b4—c5 d6:b4 6. a5:e1. После многочисленных разменов на доске осталось по одной шашке. При любых ходах черных белые добиваются выгодной для себя оппозиции и торжествуют победу.

А вот еще один интересный пример оппозиции.

Белые: a3, b2, g1, h6; черные: f6, f8, h2.

Эта позиция из партии Б. Герцензона (белые). У белых одной шашкой больше. Однако сразу выигрыша не видно. Ведь черные беспрепятственно прорываются в дамки. На помощь приходит уже известный нам прием — оппозиция.

1. b2—c3 f6—e5 2. a3—b4 e5—f4 3. b4—c5 f4—e3 4. c5—b6 e3—f2 (Не спасает черных и 4... f8—e7, тогда 5. b6—c7 e3—f2 6. g1:e3 h2—g1 7. c3—d4 g1—h2 8. c7—d8 e7—d6 9. h6—g7 h2—g1 10. e3—f4. Затем белые занимают большую дорогу, проводят три дамки и партию выигрывают.) **5. g1:e3 h2—g1.**

Кажется, теперь все позади. Черные прорвались в дамки и достигают ничьей. Но это мираж. Белые неожиданно проводят комбинацию, ловят дамку противника и получают выигрывающую оппозицию.

6. e3—f4! g1:a7 7. c3—d4 a7:g5 8. h6:f4. Белые выиграли.

Очень интересен способ выигрыша в позиции Николая Торопова. (Диаграмма 119.)

Черные, у которых уже на шашку больше, напали на простую белых g5, и казалось бы, что у белых шансов на спасение никаких нет. Например, если играть 1. e3—d4 h6:f4 2. d4:b6 a5:c7, то, несмотря на равенство сил, позиция белых безнадежна. На помощь приходит неожиданная комбинация. После ее проведения у каждой из сторон остаются по две шашки. Но оппозиция в пользу белых, и они добиваются победы. Вот как это происходит.

1. e3—d4! h6:f4 2. d4:b2! a3:c1 3. e1—d2 c1:e3 4. f2:b6 a5:c7 5. g1—f2 c7—d6 6. a1—b2 d6—e5 7. b2—c3X.

Еще неожиданней выигрывают белые в позиции Койта Таннера.

Белые: a3, c1, f2, g1, g3; черные: b2, e5, f4, h2, h8.

Черные прорвались на преддамочное поле, и может показаться, что белым надо думать о ничьей. Но это не так. Внезапным разменом они добиваются выигранной позиции.

1. f2—e3! f4:d2 2. c1:e3 h2:d2 3. a3:e3 h8—g7 4. g1—h2 g7—f6 5. e3—f4 e5:g3 6. h2:f4, и оппозиция в пользу белых.

В одной из партий мастера Федора Серова (белые) создалось такое положение.

Белые: a5, b4, d4, e3; черные: c7, d6, e7, h4.

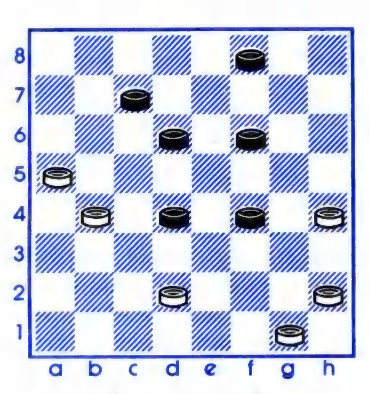


Диаграмма 118

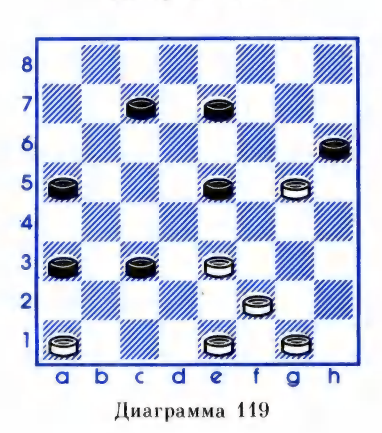


Диаграмма 119

У белых свободный проход в дамки: но принесет ли это им победу?

1. d4—c5 d6—e5 (Сразу проигрывало 1... h4—g3 из-за 2. e3—f4! g3:e5 3. c5—b6X. Такое положение, когда свои шашки мешают друг другу спастись от угрожающего им удара, называется самоограничением.) **2. c5—b6 c7—d6** (если черные сыграют 2... e7—d6, то решает 3. b6:d8 h4—g3 4. d8—h4! g3—h2 5. h4—g3! h2:d2 6. b4—c5 d6:b4 7. a5:e1, и при помощи оппозиции белые выигрывают) **3. b6—a7 h4—g3 4. a7—b8 g3—h2 5. b4—c5! d6:b4 6. b8:g3! h2:d2 7. a5:e1,** и оппозиция в пользу белых. Черные проиграли.

В двух следующих позициях идет борьба за достижение выигрывающей оппозиции. Первая из них имела место в партии М. Рахунов — Н. Баринов.

Белые: c5, d4, e1, g3, h2; черные: c7, f6, g5, h6, h8.

Попробуем разобрать это положение. Конечно, большое позиционное преимущество у белых. Они владеют центром доски, в то время как почти все силы черных сгруппированы на одном фланге — левом.

Вот путь к победе белых:

1. g3—h4! g5—f4 (единственный ход) **2. e1—f2! f4—e3** (другого нет) **3. f2—g3 e3—d2 4. c5—b6! c7:a5 5. d4—e5 f6:d4 6. h4—g5 h6:f4 7. g3:e1,** и оппозиция две на две в пользу белых. А вот и вторая позиция. Автор ее — известный московский мастер Игорь Тимковский. (Диаграмма 120.)

Несмотря на ожесточенное сопротивление черных, белые добиваются выигрыша.

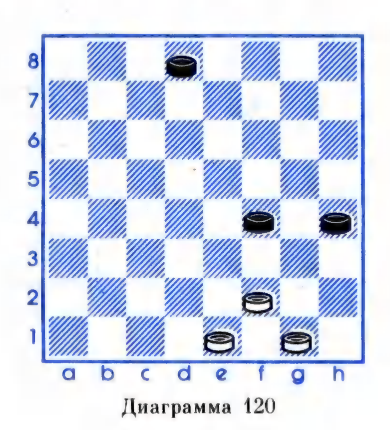


Диаграмма 120

1. g1—h2 h4—g3 (Других полезных ходов нет. При 1... d8—c7 последует 2. f2—e3 f4:d2 3. e1:c3 c7—b6 (или 3... c7—d6) 4. c3—b4 (или 4. c3—d4), и благодаря оппозиции белые выигрывают.) **2. f2:h4 f4—e3** (Остальные ходы черных также приводят к проигрышу. Постарайтесь доказать это сами.) **3. h4—g5 d8—e7 4. g5—h6 e7—f6 5. h2—g3! e3—f2 6. g3—f4 f2—g1 7. e1—f2 g1:g5 8. h6:f4,** и снова оппозиция в пользу белых. Они побеждают.

РАЗМЕН И ВЫИГРЫШ ТЕМПА

В шашечной партии с начала и до конца происходят размены. **Произвести размен — это значит отдать под бой одну или несколько своих шашек и взять такое же количество шашек противника.** Размены в игре имеют большое значение. При их помощи можно перегруппировать свои шашки, перебросить дополнительные силы на ослабленный фланг или в центр доски. Иногда от возможности произвести размен зависит результат партии. Вот один из примеров.

Белые: e1, f2; черные: a7, f4.

При своем ходе белые имеют два возможных продолжения: первое — сделать ход 1. e1—d2, второе — разменять черную простую f4 ходом 1. f2—e3. Какой же ход выбрать? Попробуем решить этот вопрос, проверив на доске возникающие позиции.

Первая: 1. e1—d2 a7—b6 2. f2—e3 (если 2. d2—c3, то после ответа 2... b6—c5 черные выигрывают) 2... f4—g3 3. d2—c3 g3—h2 4. e3—f4 h2—g1 5. f4—g5 g1—c5 6. g5—f6 c5—f8 7. c3—b4 f8:a3 8. f6—g7. Задержать белую простую невозможно. Партия должна закончиться вничью.

Вторая: **1. f2—e3 f4:d2 2. e1:c3 a7—b6 3. c3—d4 b6—a5 4. d4—c5.** Белые выиграли при помощи выгодной оппозиции. В чем же тут дело? Почему после размена получилась оппозиция в пользу белых? Ларчик здесь открывается просто. При размене белая шашка

e1 «перескочила» через поле и оказалась сразу на третьей горизонтали. При простом движении ей бы потребовалось для занятия поля c3 сделать два хода. Размен позволил белым выиграть «шашечное время». А чем можно измерить «шашечное время»? Оно измеряется ходами или темпами. **Темп** — единица «шашечного времени». В показанном примере белые, произведя размен, выиграли темп, и этот выигрыш дал им возможность добиться выгодной оппозиции.

Для нахождения правильного продолжения нужен конкретный расчет. Это нам подтвердит следующая позиция.

Белые: g1, h2; черные: h4, h8.

В этом положении белые добиваются победы независимо от того, чья сейчас очередь хода. Рассмотрим их игру в каждом из вариантов.

I. Первый ход белых: **1. g1—f2! h8—g7 2. h2—g3! g7—f6 3. g3—f4,** и белые, занимая выгодную оппозицию, выигрывают.

II. Первый ход черных: **1... h8—g7 2. h2—g3!** (но не 2. g1—f2, тогда 2... g7—h6 3. f2—e3 h6—g5 и ничья) **2... h4:f2 3. g1:e3 g7—f6 4. e3—f4,** и опять-таки белые победили.

Почему же в обоих случаях они добились выигрыша? Потому что они имели «право» на размен, а следовательно, могли, когда это им выгодно, выиграть темп. Теперь возникает вопрос: всегда ли выгодно производить размен? Нет. Иногда размен бывает невыгодным и даже может привести к проигрышу. Вот пример.

В позиции **белые: b2, d2, d4, e1, h4, черные: d6, d8, f4, f6, h6** в распоряжении белых три размена. Один размен — «три на три», другой — «две на две», третий — «одна на одну».

Рассмотрим поочередно эти продолжения.

Размен «три на три»: 1. d4—e5 f6:d4 2. d2—e3 f4:d2 3. e1:c7 d8:b6 4. b2—c3 b6—c5, и черные выигрывают, так как оппозиция в их пользу.

Размен «две на две»: 1. d4—c5 d6:b4 2. d2—e3 f4:d2 3. e1:a5 d8—c7 4. b2—c3 f6—e5 5. c3—b4 e5—d4, и снова черные добиваются победы.

Размен «одна на одну»: **1. d2—e3 f4:d2 2. e1:c3** приносит активную игру. Позиции примерно равны.

Подведем итог. Первые два размена приводят к проигрышу партии, третий — дает белым хорошую игру. Вывод один: прежде чем произвести любой размен, необходимо рассчитать финальную позицию, которая получится после размена. Но рассчитать ее — этого еще мало. Надо правильно ее оценить, то есть выяснить в чью же она пользу.

Иногда размен связан с получением оппозиции. В следующем примере это ясно видно. (Диаграмма 121.)

При первом взгляде на эту позицию может показаться, что черным ничего не угрожает. Например: 1. e1—d2? a5—b4 2. d2—e3 b4—c3, и черная шашка свободно проходит в дамки. Наверное, белым придется подумать о ничьей. Но это не так. Белые, делая неожиданный ход, добиваются победы. Вот как это происходит.

1. c1—d2! a3—b2 2. h4—g5! h6:f4 3. d2—e3 f4:d2 4. e1:a1 a5—b4 5. a1—b2, и черные проигрывают из-за оппозиции.

Вместо 1... a3—b2 черные могли вначале пожертвовать шашку и только потом пойти в дамки. Но и это их не спасало. 1... h6—g5 2. h4:f6 a3—b2 3. d2—c3 b2:d4 4. f6—g7. Следующим ходом белые поставят дамку на поле h8, а черным в дамки не успеть. Вновь побеждают белые.

Заканчивая этот раздел, **мы хотим еще раз посоветовать нашим читателям**

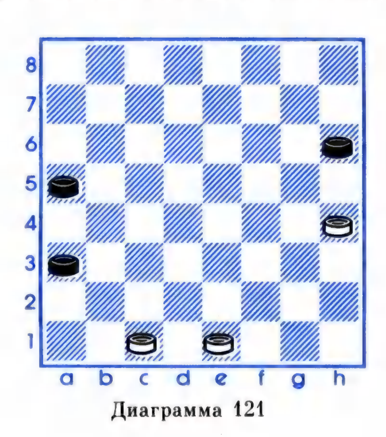


Диаграмма 121

перед любым разменом произвести сначала расчет позиции, которая получается после размена. Оценить ее и только после этого дать себе «команду» разменять шашки!

СВЯЗКА

Связка — один из наиболее распространенных приемов. **Смысл его состоит в том, чтобы своими силами сковать группу шашек противника.** Для освобождения от связки придется пожертвовать одну или несколько своих шашек. Только в таком случае связанные шашки вновь получат возможность двигаться. В целях осуществления связки также часто жертвуются одна или даже две шашки. Самые выгодные связки достигаются в том случае, когда малое количество шашек связывает большие силы противника.

Выигрыш в положении на диаграмме 122 достигается так:

1. e5—d6! e7:c5 2. b2—a3, и две белые простые демонстрируют свою силу против трех связанных шашек противника.

Представим себе, что белые не заметили возможности связать шашки противника и сделали ход 1. b2—c3, а после 1... b4—a3 сыграли 2. d2—e3. Тогда черные пожертвуют шашку 2... a5—b4 3. c3:a5 и после 3... a3—b2 прорвутся в дамки. В этом случае выигрыша у белых нет. Партия должна закончиться вничью.

В позиции **белые: c1, g1, g3, h4, черные: c3, f6, g5, g7** (вариант этюда И. Тимковского) белые так же, как и в предыдущем примере, при помощи жертвы прочно связывают все шашки противника.

1. g1—f2 g7—h6 (если 1... g5—f4 2. g3:e5 f6:d4 3. h4—g5, и белые выигрывают) **2. f2—e3 c3—d2 3. e3—f4! g5:e3 4. g3—f4 e3:g5 5. c1:e3,** и вновь две белые простые демонстрируют свое преимущество над тремя шашками противника.

Очень интересный пример связки в середине партии показан на диаграмме 123. (Эту партию сыграли мастера спорта С. Балжаларский — Н. Спанцирети.)

При своем ходе черные уверенно жертвуют шашку и связывают левый фланг противника.

1... e5—d4!! 2. e3:c5 b8 — a7! 3. b2 — a3 (Ход вынужденный. Грозило 3... c7—d6 с проходом в дамки.) **3... f6—e5 4. d2—e3** (Опять у белых единственный ответ. На 4. h2—g3 последует комбинация 4... h6—g5! 5. h4:d4 c7—d6. Черные прорываются в дамки и добиваются победы.) **4... e5—f4 5. e3:g5 h6:f4 6. e1—f2 f4—e3! 7. f2:d4 c7—d6 8. c5:e7 a7:e3.** Теперь выигрыш черным обеспечен. Например: **9. h2—g3 f8:d6 10. h4—g5 h8—g7 11. g5—h6 g7—f6 12. g3—h4 e3—f2 13. h4—g5 f6:h4 14. h6—g7 f2—g1,** и белые не могут поставить дамку, так как она следующим ходом ловится. Связка помогла черным добиться победы.

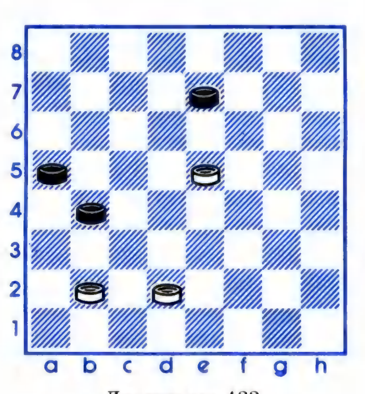


Диаграмма 122

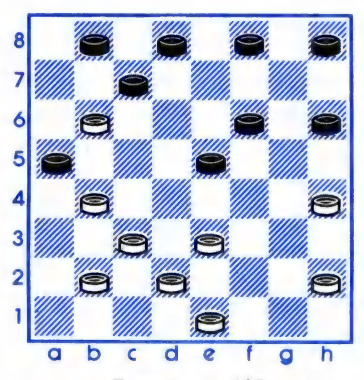


Диаграмма 123

Бывают такие позиции, в которых найти возможность связать шашки противника достаточно сложно. Только далекий расчет приводит к желаемому результату.

В позиции **белые: a5, b2, d2, e1, f2, f4, g3, черные: c5, c7, d4, d6, d8, f6, h4** белые сумели рассчитать все последствия связки и в самом конце, пожертвовав шашку, добились победы.

1. d2—e3! f6—e5 2. e1—d2 c7—b6 (на 2... d8—e7 последует 3. d2—c3 e7—f6 4. a5—b6! c7:a5 5. f4—g5!, и у черных нет полезных ходов) **3. a5:c7 d8:b6 4. d2—c3 b6—a5 5. f4—g5!!** (эту неожиданную жертву надо было предусмотреть белым еще тогда, когда они связали черные шашки в центре доски) **5... h4:f6 6. g3—h4.** Черные связаны «по рукам и ногам». Белые добились победы.

В позиции на диаграмме 124 черные при помощи жертвы шашки добиваются выигрывающей связки шашек противника (фрагмент из анализа партии И. Фридман — Б. Герцензон).

1... e5—f4! 2. c1—d2 (при 2. f2—g3 f4:d2 3. c1:e3 b8—c7 4. g3—f4 c7—b6 5. h2—g3 b6—c5 черные выигрывают) **2... f4—g3!! 3. h2:f4 b8—c7,** и при любых ответах белых черные побеждают. Например: **4. b4—c5 d6:b4 5. c3—d4 b4—a3 6. d2—c3 c7—d6 7. f2—g3 d6—c5 8. d4:b6 a5:c7X.**

Чаще всего связка бывает неожиданной. Вот один из примеров.

Белые: b4, c1, c3, d4, g1, h2, h4; черные: a5, b8, d6, e5, f4, f6, f8 (из партии Э. Цукерник — А. Аронов).

Белые смело идут на связку центральных шашек противника.

1. d4—c5 f8—e7 2. c1—d2 b8—a7 3. h2—g3! (Неожиданная жертва шашки лишает противника полезных ходов.) **3... f4:h2 4. d2—e3 e5—f4 5. e3:g5 f6—e5 6. g5—h6 e5—f4 7. h6—g7 f4—e3 8. c3—d4 a5:e5 9. g7—f8 d6:b4 10. f8:a5X.** Белые закончили партию эффектной комбинацией.

Иногда связку можно подготовить, имея в запасе лишний темп (ход).

Перед вами на диаграмме 125 — позиция из партии Б. Герцензон — А. Купцов. Последним своим ходом черные хотели отыграть ранее пожертвованную шашку. У белых появилась возможность связать все шашки противника.

1. a3—b4! d4:b6 2. b2—a3!

Теперь разберем все возможные ответы черных.

Первый вариант: **2... e7—f6 3. e3—f4 d8—e7 4. f2—e3 e7—d6 5. e3—d4** с выигрышем у белых.

Второй вариант приводит к связке черных. Вот как это происходит. **2... e7—d6 3. e3—f4 d8—e7 4. f2—e3 b6—c5 5. f4 — g5 a7 — b6 6. e3 — f4,** и черные проигрывают.

ЗАЖИМ

Зажим всегда осуществляется на флангах. Происходит это так. Вначале шашки противника загоняются на фланги, а затем они лишаются полезных

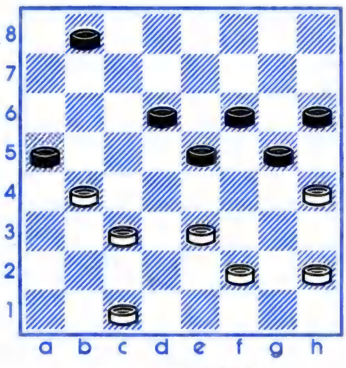


Диаграмма 124

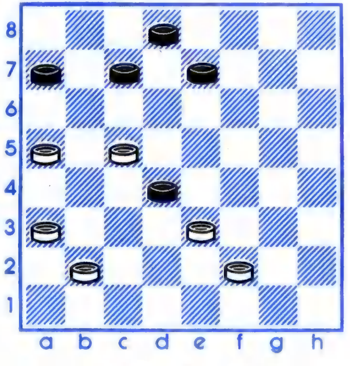


Диаграмма 125

ходов. Чтобы вырваться из зажима, приходится жертвовать шашки. Но в большинстве случаев это не приносит спасения. Зажим похож на связку. Разница в том, **что связать шашки можно не только на флангах, но и в центре доски. Зажим же ограничивает, а иногда и совсем лишает противника полезных ходов на флангах.**

Обратите внимание (диаграмма 126): у черных на одну шашку больше. И тем не менее спастись они не могут. Белые точной игрой создают ряд угроз, что помогает им осуществить смертельный зажим левого фланга черных.

1. e1—d2! (После этого хода у черных остается единственное продолжение 1... c7—d6. Проверим. При 1... c7—b6 выигрывает 2. d4—e5! f6:d4 3. d2—c3, и белые прорываются на преддамочное поле a7. При 1... b4—a3 решает комбинация 2. d4—e5! f6:d4 3. c1—b2 a3:g5 4. h4:f2, и белые выигрывают. Также проигрывает ход 1... e7—d6, тогда 2. f4—e5! d6:f4 3. d2—c3 b4:d2 4. c1:e7 f8:d6 5. h6:a3 с выигрышем.) **1... c7—d6 2. f4—e5 d6:f4 3. d2—c3 b4:d2 4. c1:g5.** Все черные шашки зажаты. Четыре белые шашки выигрывают против пяти черных.

Иногда при помощи зажима можно добиться победы уже в самом начале партии. Вот интересный пример.

Белые: a1, a3, a5, c3, d2, e1, e3, f2, f4, g1, g3, h2; черные: a7, b6, c5, c7, d6, d8, e5, e7, f6, f8, g7, h6.

В этом положении белые зажимают шашки правого фланга черных и добиваются победы. Как это происходит?

1. c3—d4! e5:c3 2. d2:b4 f6—e5 (других ходов нет) **3. g3—h4 e5:g3 4. h2:f4** (Черные шашки на правом фланге зажаты. Если попробовать при помощи размена уйти из-под зажима, то это приведет к поражению. 4... c5—d4 5. e3:c5 b6:d4 6. e1—d2 g7—f6 7. h4—g5 f6:h4 8. f2—g3 h4:f2 9. g1:c5, и на 9... f8—g7 белые прорвутся в дамки. 10. f4—e5 d6:f4 11. c5—b6 a7:c5 12. b4:b8.) **4... g7—f6 5. f4—e5 d6:d2** (если 5... f6:d4, то 6. h4—g5! h6:d2 7. e1:e5 d6:f4 8. b4:b8, и белые выигрывают) **6. b4:b8 d2—c1 7. a5:c7 d8:b6 8. f2—e3 c1:g5 9. b8—e5 f6:d4 10. h4:a5**, и белые победили.

В ряде случаев можно зажать шашки противника сразу на двух флангах. Рассмотрим позицию из партии мастеров С. Дьячков — М. Мельцин.

Белые: a3, c3, d2, d4, e3, e5, f2, f4, g1; черные: a5, a7, b6, c5, c7, e7, g5, h4, h6.

Белые пожертвовали две(!) шашки, зажали все шашки черных на флангах и добились победы.

1. e5—f6 e7—d6 2. d4—e5 g5:e7 3. e5—f6! e7:g5 4. c3—d4 a5—b4 5. g1—h2X.

Вот еще один пример.

Белые: c1, e1, f4, g5, h4, h6; черные: a3, b8, e7, f6, f8, g7.

Шашек у обеих сторон поровну. Задача белых — удержать зажим на левом фланге черных. Как это осуществить?

1. c1—b2! a3:c1 2. e1—d2 c1:e3 3.

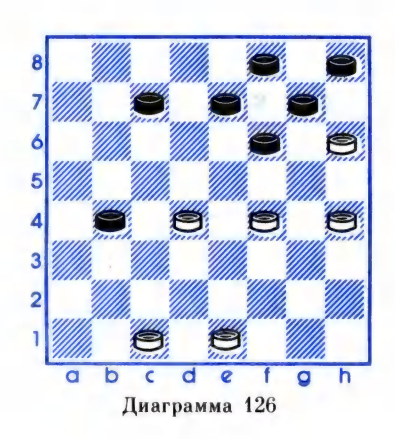


Диаграмма 126

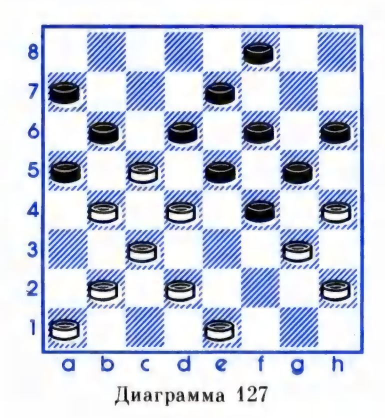


Диаграмма 127

f4:d2 b8—c7 4. d2—e3 c7—d6 (при 4... c7—b6 выигрывало продолжение 5. e3—d4 b6—a5 6. d4—c5 e7—d6 7. g5:e7 d6:b4 8. h4—g5 f8:d6 9. h6:a3X) **5. e3—d4 d6—e5 6. d4—c5 e5—f4 7. g5:e3 f6—e5 8. c5—b6** с легким выигрышем.

В некоторых позициях зажим используется для проведения решающей комбинации. Чаще всего это бывает так: зажимаются шашки противника, оставляя ему единственный ход. Противник вынужден его сделать и попасться на комбинацию.

Взгляните на диаграмму 127. Такое построение встретилось в партии В. Михайлов — Ю. Кириллов, где белые уверенно оценили свои силы.

1. e1—f2! (приглашая в дамки) **1... f4—e3** (после 1... f8—g7 2. f2—e3 черные лишены ходов) **2. d2:f4 g5:g1 3. g3—f4 e5:g3 4. h4:f2 g1:e3 5. d4:f2 b6:d4 6. c3:g7 a5:c3 7. b2:d4X.**

А теперь несколько советов. Прежде чем идти на зажим, надо обязательно рассчитать все возможные ответы противника. Неточный расчет может привести к катастрофе. И еще: те зажимы выгодны, в которых меньшее количество шашек зажимает большие силы другой стороны. Зажим встречается в игре реже, чем другие приемы.

ЖЕРТВА

В шашечной партии каждая шашка имеет большое значение. Ведь она является одной двенадцатой всех сил, которыми располагает в начале игры шашист. Однако нередко для выигрыша или спасения в худшей позиции играющий отдает добровольно одну шашку, а то и две.

Для противника жертва всегда бывает неожиданной. При ее помощи можно вскрыть и использовать слабости в позиции другой стороны.

Чаще всего тот, кто имеет лишнюю шашку, всегда выигрывает партию. **Поэтому жертвуя ее, надо обязательно взамен получить компенсацию: лучшую позицию или возможность добиться материального превосходства.** Иногда жертва приносит успех не сразу, а через несколько ходов. В предыдущих разделах «Связка» и «Зажим» вы уже встречались с жертвами шашек. В новом разделе жертва преследует совсем иные цели.

В положении на диаграмме 128 белые напали на шашку черных g5, рассчитывая на такую игру: 1... g5—h4 2. f4—g5 f8—e7 3. g5—h6 c7—d6 (нельзя 3... h4—g3 из-за 4. h6—g7 f6:h8 5. e3—f4 g3:e5 6. d4:d8X) 4. e3—f4 с хорошей позицией. Однако они не учли жертвы шашки, ведущей к победе черных.

1... c7—d6! 2. f4:h6 b6—c5 3. d4:b6 a7:c5 4. e3—f4 f6—e5 5. f4—g5 f8—g7! 6. h6:f8 e5—d4 7. c3:c7 a5:e1 8. f8:b4 e1:h4X.

В новой позиции вначале жертвуется шашка и делается тихий ход. Далее выясняется, что как бы белые ни ходили, спасения им найти нельзя.

Белые: b4, c3, e3, g3, h2, h4; черные: a7, c7, d6, e5, e7, g7.

1... e5—d4! 2. e3:c5 g7—f6! (если 2... c7—b6?, то 3. c3—d4 b6—a5 4. h4—g5! a5:e5 5. g5—h6 d6:b4 6. h6:a3, и белые выигрывают) **3. g3—f4 c7—b6 4. c3—d4 b6—a5X.**

Следующая расстановка шашек показывает, как жертва шашки вскрывает недостатки позиции противника.

Белые: d1, c1, e3, f4, g3, g5, h2; черные: d3, b4, c3, d6, e7, h6. (Позиция З. Альтшулера.)

1. e3—d4! c3:e5 2. a1—b2 e5—d4 3. c1—d2 d3:e3 4. f4:d2 h6:f4 5. g3:d5, и белые выигрывают.

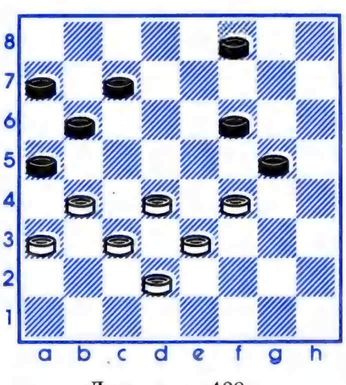


Диаграмма 128

Жертвы бывают комбинационные и позиционные. В предыдущем примере мы встретились с комбинационной жертвой. Еще одна позиция даст нам представление о жертве позиционной.

Своим последним ходом черные (диаграмма 129) напали на белую шашку e3. Такой неосторожный ход привел их к поражению.

1. f2—g3 f4:d2 2. c1:e3 h8—g7 3. e3—d4! c5:e3 4. g3 — f4 g7 — h6 5. f4:d2 e7—d6 6. d2—e3. Белые победили. Так закончилась партия С. Маншин — В. Меркин.

Сложнейшая борьба развернулась в партии В. Барабашов — С. Щербаков (диаграмма 130). Черные, пожертвовав шашку, устремились к победе. В самом конце игры они провели разгромную комбинацию.

1... c7—b6! 2. a7:c5 b8—a7 3. c1—b2 (проигрывает 3. h2—g3 из-за 3... g5—h4 4. c1—b2 h4:f2 5. e3:g1 f6—e5 и так далее) **3... g5—h4 4. f4—g5** (Не спасает белых и 4. b2—a3. Тогда черные играют 4... f6—e5 5. d4:f6 e7:g5 6. c5:e7 d8:f6 7. b4—c5 h4—g3 8. a3—b4 g3:e5 9. c5—d6 e5:c7 10. b4—c5 c7—d6 11. c5:e7 f6:d8 и остаются с лишней шашкой.) **4... h6:f4 5. e3:g5 f6—e5! 6. d4:f6 d8—c7! 7. f6:b6 h4:f6 8. c5:g5 a7:h6.** Белые сдались.

Во всех примерах, показанных нами, шашки жертвовались для достижения победы. Сейчас мы разберем несколько позиций, в которых жертва шашки позволяет избежать поражения.

В позиции **белые: c1, d2, e3, f2, f4, h2, черные: a3, c7, f8, g5, h4, h6** у черных большое преимущество. Если белые сыграют 1. d2—c3, то последует 1... f8—e7 2. c3—d4 e7—d6 3. d4—e5 d6—c5 4. h2—g3 c7—b6 и черные выигрывают. Но спасение у белых есть. Жертва шашки помогает достигнуть ничьей.

1. f4—e5! f8—e7 2. e3—d4 e7—d6 3. f2—e3 d6:f4 4. d4—c5 h4—g3 5. c1—b2! a3:c1 6. e3—d4 c1:e3 7. d4:f6, и партия должна закончиться вничью. Указанная жертва шашки разработана чемпионом России Сергеем Андреевичем Воронцовым.

С первого взгляда можно заметить, что в положении на диаграмме 131 у черных большое преимущество. Их шашки занимают центральные поля доски. У белых же не развит левый фланг. Черные грозят окончательно его связать после размена 1... c5—d4 2. e3:c5 d6:b4. Могут ли белые спасти партию? Ленинградский мастер Владимир Меркин против Андрея Напреенкова при помощи жертвы двух шашек сумел в этой очень тяжелой позиции добиться ничейного результата. Вот как это ему удалось.

1. e3—d4 c5:e3 2. d2:f4 f8—g7 3. g5—h6 g7—f6 4. c1—d2!! a3:g5 5. h6:f4. Численное превосходство у черных, но выигрыша нет. Попробуем продолжить игру: **5... f6—g5 6. f4:h6 e7—f6 7. g3—h4 e5—f4 8. h4—g5 f6:h4 9. h6—g7,** и как бы черные ни играли, белым удается завершить партию вничью.



Диаграмма 129

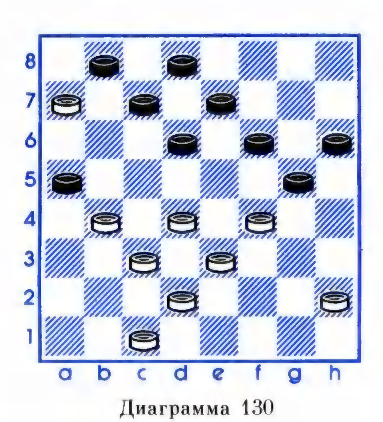


Диаграмма 130

УГРОЗА

Этот прием очень часто применяется в игре. **При помощи угрозы можно заставить противника сделать невыгодный ход, создать решетчатую позицию, пропустить шашку в дамки.** Угроза почти всегда замаскирована и внезапна. Очень много партий выигрывалось при помощи угрозы.

В позиции **белые: a1, a3, c1, c3, d2, d4, e1, e3, f4, g3, h2, черные: a7, b6, b8, d6, d8, e5, e7, f6, g7, h6, h8** угроза дает возможность белым прорваться в дамки.

1. a3—b4! (угрожая ходом 2. b4—c5) **1... b6—c5 2. d4:b6 a7:a3 3. e3—d4,** и нет спасения от **4. d4—c5** с проходом в дамки.

В создавшемся положении (диаграмма 132) у белых на одну шашку больше. Но выигрыша сразу не видно. Черные угрожают ходами f4—g3 и затем f6—g5 прорваться в дамки, а если белые разменяют опасные шашки черных — 1. h4—g5 f6:h4 2. f2—g3 h4:f2 3. e1:e5, — то последует 3... e7—d6 и черные даже выиграют партию. Для того чтобы добиться победы, белые применяют угрозу.

1. f2—g3! f4—e3 (если 1... f6—e5, то 2. e1—d2 d8—c7 3. c3—b4 c7—d6 4. d2—c3 с выигрышем у белых) **2. c3—d4!** (приглашая в дамки) **2... e3—f2 3. g3—f4! f2—g1 4. e1—f2! g1:g5 5. d4—e5 f6:b6 6. a5:c7 d8:b6 7. h4:a5X.** При помощи серии угроз белым удалось построить позицию для проведения разгромной комбинации. Пример взят из партии А. Напреенков — Н. Васильев.

В позиции **белые: a3, c3, c5, e1, g1, h2, h4, черные: a7, d8, e7, f6, g5, g7, h8** белые применяют угрозу для проведения заключительной комбинации.

1. c3—b4! d8—c7 (других удовлетворительных ходов нет, ведь грозит удар. 2. c5—b6) **2. c5—b6! c7:c3 3. e1—d2 c3:e1 4. g1—f2 e1:g3 5. h2:c5** с выигрышем.

Следующий пример намного сложнее.

Белые: a3, b4, c1, c3, d4, e3, h4; черные: a5, c7, e5, e7, f6, g5, h6.

Здесь при помощи угрозы белые добиваются выгодного для себя построения, а затем проводят решающую комбинацию.

1. d4—c5! c7—d6 2. e3—d4 e5—f4 3. c5—b6! a5:c7 4. b4—c5! d6:d2 5. c1:e3 f4:d2 6. d4—e5 f6:d4 7. h4:c1, и белые выигрывают.

В новом положении белые угрожают проходом в дамки. Черные вынуждены зайти за опасной шашкой. Неизбежная комбинация приносит белым победу. Проследим ход игры.

Белые: c1, c3, d2, d4, e1, e5, f2, f4; черные: a3, a5, b6, c7, d6, d8, f8, h6. (Из партии М. Балягин — Ю. Ярков.)

1. e5—f6! f8—e7 2. f2—e3 e7:g5 3. d4—e5 b6—c5 (Лучшего нет. Если 3... a5—b4 4. c3:a5 b6—c5, то последует 5. e1—f2, и выигрыш белым обеспечен.) **4. e5—f6 g5:e7 5. f4—e5 d6:f4 6. e3:g5 h6:f4 7. c3—b4 a5:c3 8. d2:b8** с выигрышем.

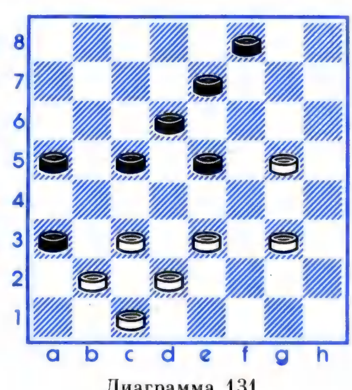




Диаграмма 131

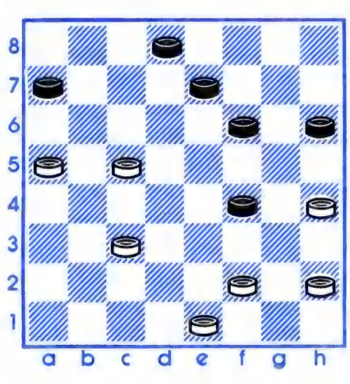


Диаграмма 132

В позиции на диаграмме 133 несколько угроз подряд дают возможность белым создать такую позицию, в которой успех им приносит комбинация (из партии кандидата в мастера Вацлава Румовского).

1. b2—c3! c7—d6 2. f2—g3! d6—e5 3. g3—h4 e7—d6 (если 3... g7—f6, то решает 4. h4—g5! f6:h4 5. h6—g7 f8:h6 6. c3—b4 a5:c3 7. d2:f8 с выигрышем) **4. h4—g5 f4—g3 5. h2:f4 e5:g3 6. e1—f2! g3:e1 7. d2 — e3 e1:b4 8. e3 — d4 c5:e3 9. a3:e7 f8:d6 10. h6:f2X.**

До сих пор мы рассматривали позиции, где при помощи одной угрозы белые добивались победы. Бороться против угрозы нелегко. Еще труднее противостоять против двух одновременных угроз. Для примера мы покажем известную позицию корифея русских шашек В. Сокова.

Белые: a1, c5, d2, d4, e3, e5, g1; черные: a3, a5, b8, f8, g3, g5, h8.

Интересным маневром, создающим сразу две угрозы, белые добиваются выигрыша.

1. c5—b6! a5:c7 2. e5—f6! g5:e7 3. d2—c3!! Теперь белые угрожают с двух сторон прорваться в дамки ходом 4. c3—b4 или 4. e3—f4. Двойная угроза неотвратима несмотря на то, что у черных на две шашки больше. Например: **3... g3—f2 4. c3—b4 a3:c5 5. d4:e1X,** при **3... a3—b2 4. e3—f4 g3:e5 5. d4:b6 b2:d4 6. b6:e3** также с победой.

ОКРУЖЕНИЕ (ОХВАТ)

Прием окружения считается наиболее тонким и сложным. **Сущность его заключается в том, что одна из сторон сознательно уступает центр противнику и окружает этот центр с флангов.**

Для того чтобы провести успешно окружение сил противника, необходимо далеко и точно рассчитать все последствия своего плана. При неправильном расчете окружить шашки противоборствующей стороны не удается, и тогда тот, кто играл на окружение, останется с пассивными шашками на флангах. Противник же получит сильные шашки в центре доски. Чаще всего сторона, не сумевшая довести до конца план на окружение, терпит поражение.

Но как же узнать, когда нужно играть на окружение? Существует ряд **признаков,** которые подсказывают играющему, что можно играть на окружение. Вот они.

Первый — это отсутствие у противника упоров для размена. Второй — это отсталые шашки на полях a7 или h2. Третий — возможность связать центральные шашки противника, заставив его делать вынужденные ходы.

Часто противник во время окружения жертвует одну из своих шашек и этим активизирует свои центральные шашки. И тогда отсутствие шашки может компенсировать сильный центр. Все эти моменты необходимо учитывать при игре на окружение.

Рассмотрим такую позицию.

Белые: a3, a5, b4, d2, f2, h4; черные: a7, c5, c7, d6, e5, f6.

Сейчас ход белых. Черные шашки занимают центральные поля, но они скучены и не имеют упоров. Кроме этих недостатков у них нет разменов. Все эти предпосылки служат белым для проведения окружения.

1. d2—e3 e5—d4 2. e3—f4 f6—e5 3. f4—g5 a7—b6 4. f2—g3 d4—e3 5. g5—f6 e5:g7 6. g3 — f4 e3:g5 7. h4:h8. Окружение принесло белым победу.

В следующем положении белые переоценили свой центр и, сделав неосторожный ход, попали под окружение.

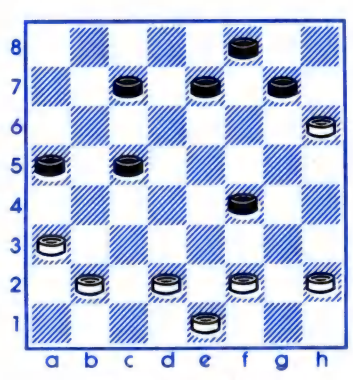


Диаграмма 133

Белые: b2, c1, c3, d2, d4, f4, g1, h4; черные: a3, a5, b4, d8, f8, g7, h6, h8. (Из партии И. Липовский — А. Панкратьев.)

1. f4—e5? (следовало играть 1. g1—f2) **1... h6—g5! 2. h4:f6 f8—e7 3. g1—f2 e7:g5 4. e5 — d6 g5 — h4 5. d4 — e5 g7—f6 6. e5:g7 h8:f6 7. f2—e3 f6—g5 8. e3—d4 g5—f4 9. d4—e5 h4—g3 10. e5—f6 f4—e3! 11. d2:h2 b4:d2 12. c1:e3 a3:c5,** и черные выиграли.

В позиции на диаграмме 134 белые совсем незаметно окружают шашки черных. Отсталая шашка на поле h8, отсутствие разменов — вот мотив для окружения. В партии В. Романов — С. Натов белые виртуозно использовали эти недостатки.

1. c1—d2 f6—e5 (при 1... d8—c7 решает 2. d2—c3 c7—d6 3. a3—b4! f6—e5 4. f2—g3 h4:f2 5. g1:e3 h8—g7 6. e1—f2 g7—f6 7. f2—g3 f8—e7 8. e3—d4, и белые выигрывают) **2. d2—c3! h8—g7 3. f2—g3! h4:f2 4. e1:g3 g7—f6 5. g1—f2 d8—c7 6. f2—e3 c7—d6 7. a3—b4 f8—e7 8. g3—h4.** Черные сдались.

Отличный пример окружения имел место в одной из партий бакинского гроссмейстера Юрия Арустамова.

Белые: a3, a5, b2, b4, c1, e1, e3, g1, h4; черные: a7, b8, c5, c7, d4, d6, e7, f6, h6.

1. c1—d2 d4:f2 2. g1:e3 a7—b6 (проигрывает 2... f6—e5 из-за 3. h4—g5 h6:f4 4. e3:g5 c5—d4 5. e1—f2X) **3. e1—f2 b8 — a7 3. e3 — f4 f6 — e5 4. f2 — g3 e7—f6 5. d2—e3 e5—d4 6. h4—g5!! f6:f2 7. e3:g1 h6—g5 8. f4:h6 d4—e3 9. h6—g7 e3—d2 10. g7—f8 d2—e1 11. b2—c3 e1—h4 12. g1—f2 h4:e1 13. f8—e7 d6:f8 14. b4:b8 e1:b4 15. a5:c3** с выигрышем.

В следующем примере безупорный центр белых позволяет черным при помощи окружения в несколько ходов решить партию в свою пользу.

Белые: b2, c3, c5, d2, d4, e3, f4; черные: a7, b8, c7, f6, f8, g5, h6.

1... c7—b6!! 2. f4—e5? (Именно этот ответный ход белых способствует противнику осуществить полное окружение их центра. Также проигрывало 2. c5—d6 ввиду 2... b6—a5! 3. b2—a3 a7—b6 4. f4—e5 f8—g7, и у белых отсутствуют полезные ходы.) **2... f8—e7! 3. e5:g7 h6:f8 4. b2—a3 e7—f6! 5. c5—d6 f8—g7** с несложным выигрышем. Такой способ окружения показан московским гроссмейстером Вениамином Городецким.

Создавшееся положение на диаграмме 135 можно назвать классическим на тему окружения центральной позиции. Случилось оно в партии А. Веретэ — Б. Блиндер.

Белые владеют центром и грозят разменом f4—g5 прорваться на ослабленном фланге черных. Но очередь хода не за ними, и противник, разменяв шашку белых h4, лишил их пути прорыва на фланге. Центр белых мгновенно повис «в воздухе». Окружение его оказалось «делом техники».

1... f6—g5 2. h4:f6 e7:g5 3. d4—e5 d6—c5 4. c3—d4 a5—b4!! (Отличная жертва шашки. Благодаря такому при-

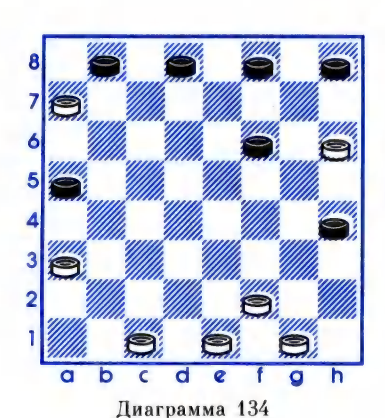


Диаграмма 134

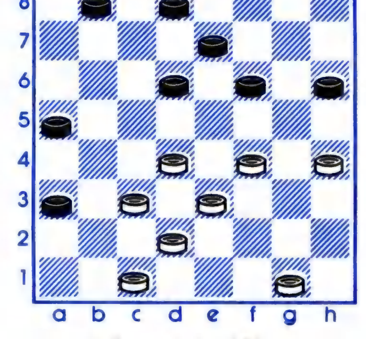


Диаграмма 135

ему, черные окружают шашки белых в центре доски.) **5. d4:b6 b8—a7 6. b6—c7 d8:b6 7. e5—f6** (При 7. e5—d6 b4—c3 белые теряют шашку. На 7. g1—f2 последует 7... b6—c5, и опять-таки черные выигрывают.) **7... g5:e7 8. f4—e5 e7—f6 9. e5:g7 h6:f8,** и через несколько ходов черные победили.

Интересный пример окружения мы увидим в новой позиции.

Белые: a3, d2, d4, e3, e5, f2, f4, g1; черные: a5, b6, c7, d6, d8, g5, g7, h6.

Последний ход белых был **1. e1—d2?** Теперь черные окружают центр противника. **1... d6—c5 2. d2—c3 a5—b4!** (Жертва лишает белых упоров. Их шашки повисли и легко окружаются.) **3. c3:a5 d8—e7 4. f2—g3 g5—h4 5. g1—f2 e7—d6,** и черные выиграли.

Окружение очень действенный прием в борьбе с центром противника. Начиная окружение, следует учесть все возможные ответы. Просчет может привести к проигрышу. Окружение тогда проходит «без сучка и задоринки», когда шашки противника скучены в центре доски и не имеют разменов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОБОДНОГО ТЕМПА

С этим приемом мы встречались в главе II «Комбинация приносит победу». Он весьма часто применяется в игре. **Суть приема в том, что одна из сторон подготовляет проведение какой-либо операции, пользуясь тем, что противник обязательно должен произвести взятие.** Вынужденное взятие дает время для перегруппировки своих сил и проведения задуманного маневра. Вот один из примеров.

Белые: d4, f2, g1, h2; черные: a7, f4, f8, g5. (Позиция Н. Кукуева.)

Белые добиваются победы, располагая свободным темпом.

1. d4—c5! f8—e7 2. f2—g3 f4—e3 3. g1—f2! e3:g1 4. g3—h4 g1:b6 5. h4:a5 с выигрышем.

В позиции Я. Гордина (диаграмма 136) белые, заставляя противника произвести взятие, выигрывают два темпа. Таким образом готовится решительный удар.

1. b4—c5! d4—e3 2. f4—g5 e3:a3 3. g5—h6 b6:d4 4. h6:f8 a3:e7 5. f8:e3 с выигрышем.

Белые: a1, c1, d2, f2, f6, h2, h4; черные: a3, b4, b6, c3, d6, h6, h8. (Позиция В. Дерябина.)

Внимание: черные напали на шашку, и, значит, белые располагают свободным темпом. Посмотрите, как оригинально они могут выиграть, используя сначала вынужденное перемещение дамки противника на заключительной стадии и выгодную оппозицию.

1. f2—g3! c3:e1 2. c1—d2! e1:g7 3. h4—g5 h6:f4 4. g3:c3 g7:b2 5. a1:c3 h8—g7 6. h2—g3 g7—f6 7. g3—f4X.

В позиции на диаграмме 137 черные напали на шашку. Используя свободный темп, белые подготовляют проведение комбинации.

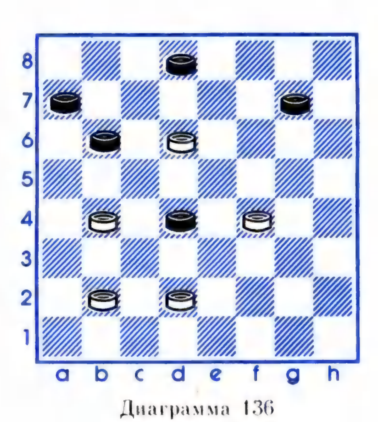


Диаграмма 136

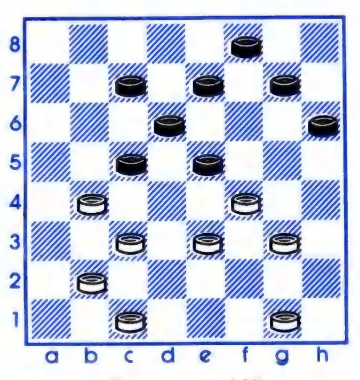


Диаграмма 137

1. g1—f2!! c5:a3 2. c1—d2! a3:c1 3. c3—d4 e5:e1 4. e3—d4 c1:g5 5. d4—c5 d6:b4 6. g3—h4 e1:g3 7. h4:h4X. Белая дамка совершила «круг почета», отрезав три шашки противника.

Следующее положение получилось в одной из партий Б. Герцензона (белые).

Белые: c1, d2, d4, e3, f2, f4, g1, h6; черные: a3, b6, b8, d6, d8, f8, g5, g7.

Белые неосторожно сыграли **1. d4—e5?**, и мгновенно последовала комбинация. **1... g7—f6!!** Теперь у белых две возможности боя. Однако обе они ведут к проигрышу. **2. e5:g7** (если 2. e5:a5, то будет сыграно 2... f6—e5 3. f4:d6 d8—c7 4. h6:f4 c7:c3 с выигрышем) **2... d6—e5 3. f4:d6.** Черные уверенно пользуются свободным темпом и следующим ходом строят нужную им позицию. **3... d8—c7 4. h6:f4 c7:h8,** и черные победили.

Новый пример показывает, как опасно нападать на шашку, не рассчитав всех ответов противника. Надо помнить: любое такое нападение создает свободный темп. А от свободного темпа до проведения комбинации всего один шаг.

Белые: c1, c3, d4, e1, f4, g1; черные: a3, c7, d6, e7, g5, h6.

Белые, используя нападение на шашку, получают свободный темп для проведения комбинации.

1. d4—e5! g5:e3 2. c3—b4! a3:c5 3. e1—f2! d6:f4 4. f2:g5 с победой белых.

Еще один пример показывает, как опасно открывать дамочное поле. Комбинация, связанная со свободным темпом, приносит белым выигрыш.

Белые: a3, a5, c1, d2, e1, e3, f4, g1; черные: c5, c7, d6, e7, f8, g5, h6, h8.

1. e3—d4! c5:e3 2. c1—b2! e3:c1 3. a3—b4! c1:c5 4. e1—f2 g5:e3 5. f2:h4 с несложным выигрышем.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ САМООГРАНИЧЕНИЯ

Нередко в игре неудачное расположение шашек является причиной поражения. **Иногда бывает и так, что свои же шашки не позволяют уйти из-под удара противника.** Такое положение носит название **самоограничения.**

Вот пример подобной позиции.

Белые: дамка f2; черные: простые c3, d6, e5, f6.

Ходом **1. f2—h4** белые добиваются выигрыша. В этом положении дамке стоило сделать всего один ход и она одержала победу против четырех черных простых. «Помогла» дамке черная простая e5. Именно она не дала возможности увести шашки из-под удара. (Диаграмма 138.)

В позиции на диаграмме черная простая b2 достигла преддамочного поля. Кажется, что ничья неизбежна. Однако прием самоограничения неожиданно приносит белым победу.

1. f4—e5! d4:f6 2. d2—c3 b2:d4 3. h6—f8.

Черные неизбежно теряют две шашки, а белая дамка против третьей шашки легко выигрывает.

Посмотрите еще одну позицию на эту тему.

Белые: дамка a5, простые d4, f2; черные: простые e7, f4, h2.

Черная простая h2 грозит стать дамкой. Можно ли этому воспрепятствовать? Оказывается, можно при помощи приема самоограничения.

1. d4—e5! f4:d6 2. f2—g3 h2:f4 3. a5—d8, и опять белая дамка демонстрирует свою силу против трех простых черных.

Три предыдущих примера относились к заключительной части партии, когда

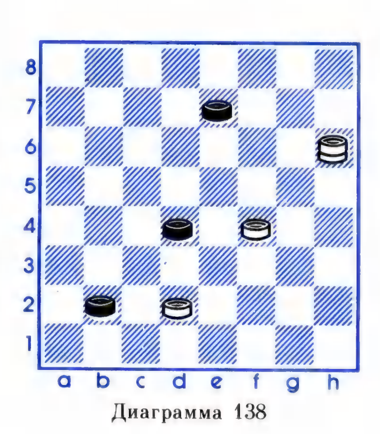


Диаграмма 138

на доске оставалось считанное количество дамок и простых. Но прием самоограничения применяется не только в окончаниях, но также в середине игры и даже в начале партии.

Белые: a3, b4, e3, g1, g3; черные: b6, c7, d6, e5, e7.

Выигрыш здесь достигается так: **1. g3—f4! e5:g3 2. e3—d4! b6—a5 3. d4—c5! a5:c3 4. a3—b4! c3:a5 5. c5—b6,** и опять самоограничение. (Из партии В. Юрезанский — В. Бородин.)

А теперь покажем небольшую партию, в которой неправильный ход белых привел их к катастрофе. Виновником их проигрыша был вновь прием самоограничения.

1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 d6—c5 4. b4:d6 e7:c5 5. c3—b4 c5—d4! 6. e3:c5 b6:d4 7. d2—e3? c7—b6! 8. e3:c5 g5:e3 9. f2:d4 b6—a5, и черные выиграли.

Применение этого приема в ряде случаев спасает на первый взгляд проигранную партию.

Белые: b2, d2, f4, g3, h4; черные: a3, c5, f6, g7, h6.

Как играть белым? Если увести из-под удара шашку ходом 1. b2—c3, то последует 1... c5—d4 2. c3:e5 f6:d4 и черные выигрывают. Спасения не видно. И вдруг...

1. d2—c3! a3:g5 2. c3—d4! c5:e3 3. g3—f4, и на любой ход черной шашки e3 играется **4. f4—e5.** Белые прорвутся в дамки и займут большую дорогу. Партия окончится вничью (смотри главу VI «Как играть в окончаниях»).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ (ЗАПИРАНИЕ)

Чтобы выиграть, надо побить все шашки противника либо лишить их способности делать ходы. **Лишение ходов называется заключением или запиранием.**

Запереть можно простую или дамку. Но иногда бывают случаи, когда запираются несколько простых или несколько дамок. Бывает и так, что заключить можно одновременно дамки и простые противника.

При применении приема необходимо точно рассчитать свои действия. Рассмотрим такую позицию.

Белые: c1, e1, f4, g1; черные: a3, c3, f6.

Если начинающему шашисту сказать, что белые в создавшейся ситуации легко выигрывают, он вам не поверит. Между тем прием запирания здесь как нельзя кстати. Белые обязаны победить.

1. f4—e5! f6:d4 2. g1—f2 c3—b2 3. e1—d2 b2—a1 4. d2—c3! d4:b2 5. f2—e3, и белые заперли дамку и две простые черных.

Интересный случай произошел в партии гроссмейстера Зиновия Цирика с мастером Сергеем Данилиным. Кстати, Цирик — рекордсмен по количеству завоеванных чемпионских званий. Он шесть раз становился чемпионом страны!

В позиции **белые: дамка h6, простые a3, e1, черные: простые c3, c5, d4, e5** черные решили быстро добиться ничьей. Пожертвовав две шашки, они увели «главного стража» белых простую a3 и начали двигаться в дамки. Но тут их ожидал сюрприз...

1... c5—b4 2. a3:e3 c3—b2 3. e3—d4! e5:c3 4. h6—c1 b2—a1 5. c1—b2 c3—d2 6. e1:c3, и черная дамка оказывается запертой.

В положении **белые: e5, f2, g3, h2, черные: c5, e7, f4, h4** (позиция Андрея Фомина) белые нашли необычный путь к победе.

1. e5—d6 f4—e3 2. d6:f8 e3:g1 3.

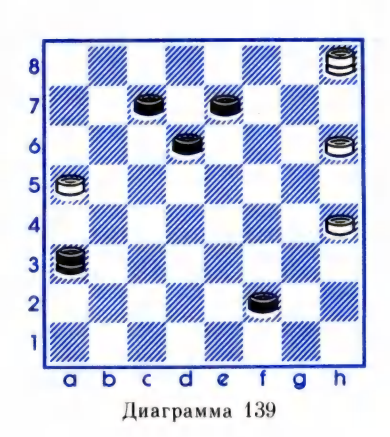


Диаграмма 139

f8:b4 h4:f2 4. b4—e1, и белые запирают черную дамку с простой.

Эта позиция (диаграмма 139) получилась в партии одного из ленинградских турниров. Белые рассчитывали, что им удастся сыграть вничью. Однако черные оказались намного дальновиднее. Сейчас их ход, и они проводят серию жертв.

1... c7—b6! 2. a5:e5 e7—f6! 3. e5:g7 a3—f8 4. h4—g5 f2—e1 5. g5—f6 e1—h4. Дамка и две белые простые остаются запертыми. Черные победили.

А вот перед нами позиция С. Уарова, в которой белые прижаты к краю доски.

Белые: a1, b2, c1, c3, e3, f2, h2; черные: a3, c5, f4, g5, h4, h6.

Могут ли белые при своем ходе добиться победы? Трудно поверить, но это возможно и только тогда, когда они найдут и применят прием заключения.

1. c1—d2! a3:c1 2. c3—b4! c5:a3 3. a1—b2!, и черные вынуждены отдать под бой четыре шашки, но дамка и простая на a3 остаются запертыми.

Давайте попробуем оценить позицию

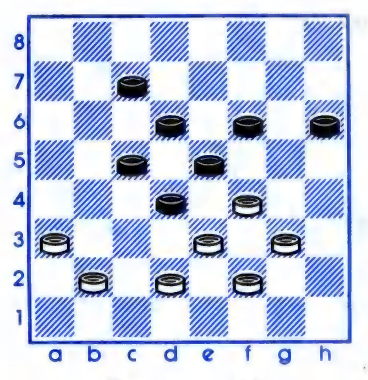


Диаграмма 140

на диаграмме 140. Даже невооруженным глазом видно, что белые испытывают большие трудности. У них нет упоров на правом фланге. А черные владеют центром доски. Но эту оценку изменяет неожиданный комбинационный удар.

1. a3—b4! c5:c1 2. e3:g5 c1:g1 3. f4:b8 h6:h2 4. b8—a7X.

Оригинальная комбинация!

На новом заседании клуба мы расскажем вам о чудо-богатырях, о том, как на Руси запретили играть в шашки, о царе Петре Великом и как он приказал остричь бороду боярину.

Шашки на русских землях имеют свою историю. Вам будет интересно познакомиться с ней.



ИГРАЮТ РУССКИЕ БОГАТЫРИ

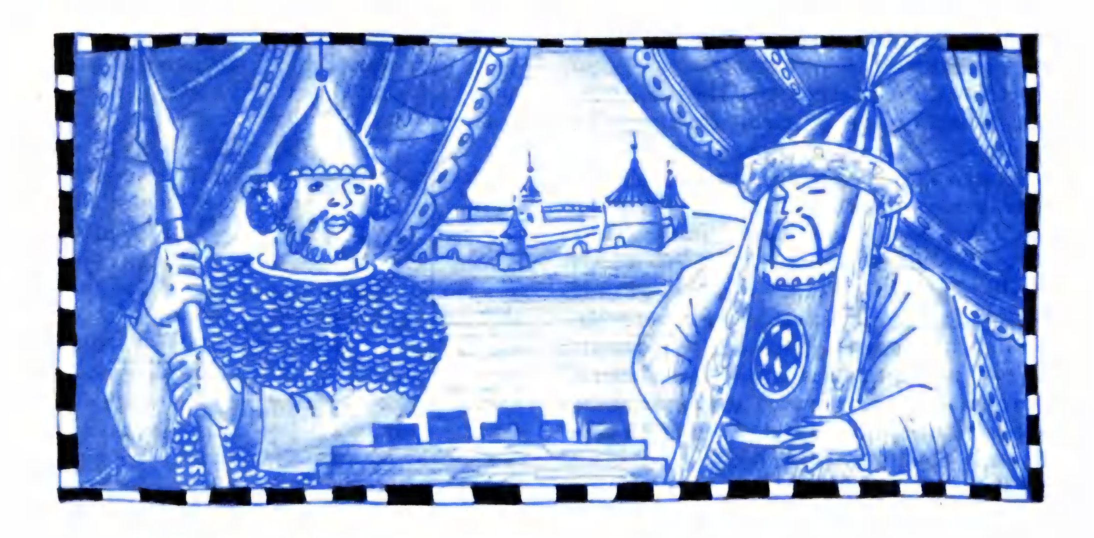
Иноземный царь Бухарь готовит свое войско к походу на Киевскую Русь. Он хочет разграбить стольный Киев и увести в полон женщин и детей.

Об этом узнает князь Владимир. Он начинает готовиться к отражению нападения. Для этого нужно время. И тогда князь посылает своего любимого богатыря Михайлу Потыка в лагерь противника.

— Ты должен во что бы то ни стало задержать врага, — напутствует он его.

Вначале русский богатырь сражается на мечах с самыми сильными богатырями Бухаря и всех их побеждает.

А затем... Затем сам Бухарь вызывает его на решающий поединок... за шашечной доской.



Но и тут Потык оказывается сильнее. Победив Бухаря, он говорит ему:

— Все русские воины сильны и сметливы так же, как я.

И заморский царь отказывается от похода на русские земли.

Об этом рассказывает Онежская былина «Михайло Потык». В ней прославляется ум и сила русских богатырей.

«Испроговорит царь Бухарь заморский:

— Ты, Михайло Потык, сын Иванович!

Чим же нынь у вас да на Руси забавляются?

— У нас же на Руси забавляются

Нынь играют да в шашечки дубовыи,

Что ли ставят да на дощечки кленовыи».

Когда же появилась шашечная игра у русского народа? Ученые считали, что это произошло в конце X века. Ведь в старинных рукописях рассказывается, что княгиня Ольга, посетившая в 956 году столицу Византии — Константинополь, привезла на Русь новую шашечную игру. Однако в 1952 году украинские археологи в раскопках на территории совхоза «Переяслав» в Киевской области, в древнем могильном холме нашли комплект русских игральных шашек. Эти раскопки показали, что шашечная игра была известна еще в IV—V веках нашим предкам славянам — антам. К VI веку относится первое упоминание о народе рус. Торговые связи славян с греками, а также далекие южные походы не могли не отразиться на обновлении культуры и быта русов. Наверное, тогда и появилась у них шашечная игра.

ЗАПРЕТИЛИ ШАШЕЧНУЮ ИГРУ

Шашки на Руси назывались тавлеями. В средние века простой народ очень любил эту игру. Но духовенство, наряду с музыкой, песнями и танцами, наложило запрет и на тавлеи.

Об этом мы узнали, читая русские литературные памятники. В XIV—XV веках появилась «Пчела» — сборник поучений. Там мы читаем: «Тавлеи и шахы в многих вас обретаемы суть, а книг не в кого же». Если перевести это высказывание духовенства с древнеславянского на современный русский язык, то можно прочесть следующее: «В шашки и шахматы играть любите, а книги читать не хотите».

Понятно, что речь идет о книгах духовных.

Очень интересную запись мы можем увидеть в «Домострое». (Этот литературный памятник Московской Руси появился во второй половине XVI века.) В главе «О неправедном житии» говорится: «...и всякое дьяволе угодие тво-

рит, и скоморохи и их дело, плясание и сопели, песни бесовские всегда любя, и зернью (игральные кости), и шахматы, и тавлеи, сам государь и его дети, и християне тако творят, и государь о том не возбраняет и обидимому управы не даст прямо, вси вкупе будут во аде а зде прокляты».

После этого попробуй поиграй в тавлеи. Духовенство сразу же отлучит от церкви, объявит дьявольским отродьем и даже сожжет на костре.

Несмотря на все эти запреты, простые люди тайком играли в полюбившуюся им тавлейную игру. Она увлекала их неожиданными комбинациями и, главное, возможностью думать, анализировать, находить выход из трудных положений.

Этого духовенство не могло допустить.

ОСТРИЧЬ БОЯРИНУ БОРОДУ

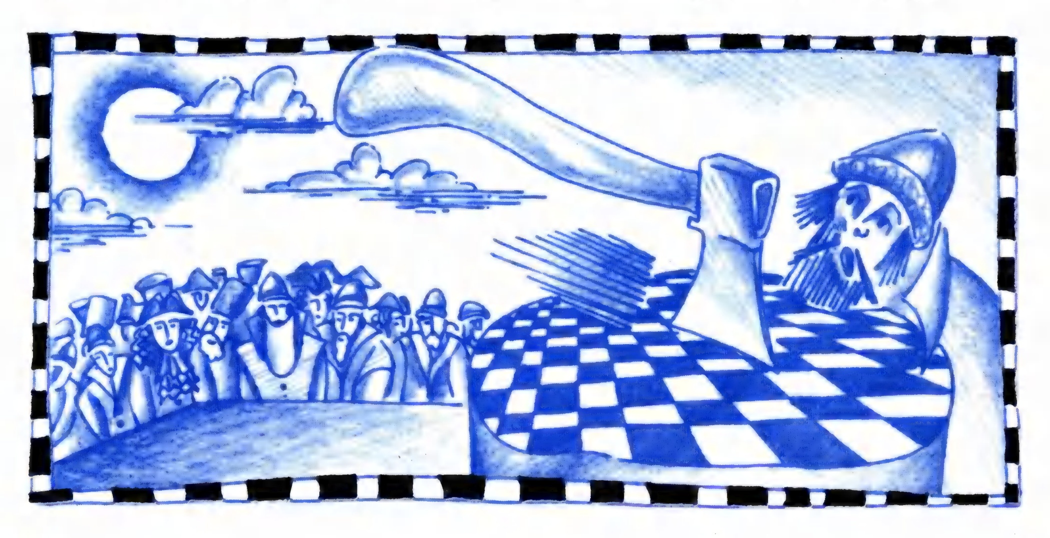
Шашечная игра распространялась все больше и больше среди русского народа. Играли в них не только мещане и крестьяне. Они начинали служить развлечением для знати. Дворяне и приближенные царя с удовольствием проводили свое свободное время за шашечной доской. Даже священнослужители тайком, чтобы не было чужого глаза, начали «баловаться тавлеями».

Очень любил играть в шашки Петр Великий. У него была персональная доска и большие шашки. Та шашечница до сих пор хранится в Домике Петра в Ленинграде.

Шашечная игра была в большом почете и на петровских ассамблеях. Бергхольц, один из послов, проживший пять лет при царском дворе, в своем дневнике за 1721—1725 годы описывает ассамблею в доме боярина Матвеева в Москве: «...в комнатах, где танцуют, должны быть приготовлены... еще несколько других столов для игры в шахматы и шашки».

Вебер, написавший книгу «Измененная Россия», был сам участником многих ассамблей. В своей книге он рассказывал: «...на этих ассамблеях в одной комнате танцуют, в другой играют в карты, в шашки и особенно в шахматы...».

Интересный эпизод из жизни Петра Великого показывает, что царь сильно играл в шашки. На ассамблее, в присутствии многих иностранных гостей он предложил одному знатному боярину, похвалявшемуся своей длинной бородой, сыграть в шашки... на бороду. Гости с интересом следили за этой партией. Царь Питер быстро одержал победу над неудачливым боярином, и тут же цирюльники остригли ему бороду. Но среди противников царя встречались и умельцы шашечной игры. Один боярин три раза подряд обыграл Петра и этим заслужил право носить бороду!





ОДИН В ПОЛЕ... ВОИН

Сколько одновременно одна шашка может побить шашек противника? На наш вопрос дает ответ шуточная позиция бакинского мастера Фуада Бахтиозина. (Диаграмма 141.)

На доске у черных полный комплект шашек. Всего четыре белых воина ведут борьбу с многочисленной армией черных.

Посмотрите, как они добиваются победы:

1. a7—b8! c5:a7 2. b8—c7! d6:b8 3. d2—e3 f4:d2 4. h2:f4:d6:f8:h6:f4:c1:a3:c5:e3:g1!!X.

Белая шашка одним ударом сняла с доски десять солдат противника. Поистине и один в поле воин.

НАШЛА КОСА НА КАМЕНЬ

Харьковский мастер Анатолий Иванович Коврижкин был известен как шашист комбинационного стиля. Он не только составлял интересные комбинации, но и в практической игре выигрывал очередную партию комбинационным ударом.

Существуют ли новые комбинационные идеи? Коврижкин всем своим творчеством убедительно доказывал: да, существуют!

Конечно, не в каждой партии может получиться комбинация. Но ведь комбинацию можно составить.

Однажды в одной из партий калининского мастера Николая Шутилкина получилась такая позиция —

белые: a3, c1, d2, d4, e1, e3, f2, g1; черные: b6, b8, c5, d6, f8, g5, g7, h2.

Мастер играл белыми, и очередь хода была за ним. И калининец блеснул остроумной комбинацией. **1. f2—g3! h2:f4 2. d2—c3! f4:b4 3. e1—d2 c5:e3 4. a3:e7 f8:d6 5. d2:a7X.** Что и говорить, комбинация замечательная! Но нельзя ли сделать ее еще интересней, усложнить...

Харьковский мастер создает новую комбинацию, основанную на показанной выше идее. (Диаграмма 142.)

Ход в этой позиции белых, и они выигрывают так: **1. g5—f6! e7:g5 2. f2—g3**

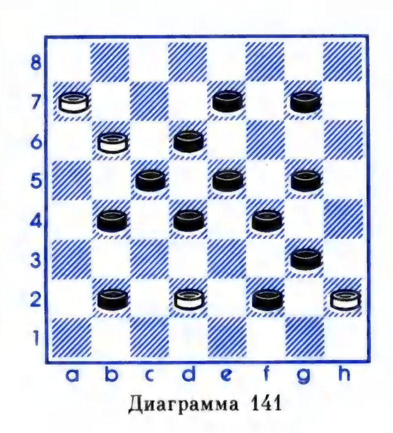


Диаграмма 141



Диаграмма 142

h2:d6 3. c3—d4 c5:e3 4. a7:e7 f8:d6 5. d2:a3X.

В двенадцатом первенстве страны оба мастера, Шутилкин и Коврижкин, встретились за доской. Кто из них оказался сильней? Решила ли их партию комбинация?

Нет! Комбинации в партии не было. Но зато Коврижкин уже в самом начале партии пожертвовал шашку и сумел обострить игру. Однако точная защита позволила его противнику обойти все подводные рифы, и партия закончилась вничью.

В шашечном бюллетене, который выходил на чемпионате страны, поэт Яков Быланин так рассказал об этой встрече.

Сказал Шутилкину Коврижкин,
Когда тот начал напирать:
— Ни за какие тут коврижки
Я не намерен проиграть! —
Но и партнер в себе уверен.
Его словами не смутить.
— И я, представьте, не намерен, —
Сказал Шутилкин, — тут шутить. —
Нелегким был у них экзамен,
Борьба велась все горячей.
Увы, нашла коса на камень
И дело кончилось — ничьей!

МАСТЕР СПЕШИТ В КИНО

Международный мастер Сергей Маншин славится своей непробиваемостью. Действительно, проигрывает он очень редко. Однажды на командном первенстве страны с ним произошел такой случай. В турнирной партии, которую он играл с мастером Александром Дунаевским, все складывалось для него удачно. Он захватил центральные поля доски и готовился перейти к решительной атаке. Но, сделав очередной ход, он неожиданно увидел, что противник может провести разгромную комбинацию и добиться быстрой победы.

Маншин не растерялся. Он сразу же обратился к товарищу по команде:

— На какое время мы взяли билеты в кино? Кажется, мы уже опаздываем. А вам, — он повернулся к противнику, — я предлагаю ничью.

Дунаевский, который всю партию вел трудную защиту, моментально согласился на ничью. Только после партии он узнал от своего находчивого партнера, что не заметил комбинации, приносящей ему быстрый выигрыш.

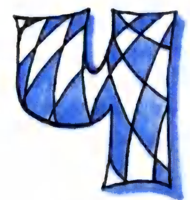




Ветра все нет и нет. Наши паруса обвисли. Когда же закончится это безветрие и мы сумеем продолжить путь к загадочной шашечной стране?

ПОЗИЦИЯ — ОСНОВА ИГРЫ

В ЦЕНТР ИЛИ НА БОРТ?

асто начинающий шашист ставит перед собой вопрос: какой шашкой пойти и на какое поле ее переставить? Но ответить на этот вопрос не так-то просто.

Прежде всего надо понять, чего следует добиваться с самого начала шашечной партии. Главная задача — это максимальное стеснение действий противника. **Надо стараться делать такие ходы, которые оставляли бы противнику невыгодные ему продолжения.** Рассматривая ту или иную позицию, часто говорят: сильная позиция, слабая позиция, позиция с большим преимуществом, проигранная позиция, равная позиция. Значит, любую позицию можно оценить. Но оценка ее будет правильной или неправильной. Для того чтобы правильно оценивать позиции, необходимо иметь большой опыт в игре. Опыт этот приобретается участием в соревнованиях, а также изучением различных типовых шашечных положений.

В шашечной партии играющий ведет непрерывный расчет ходов и оценивает возникающие на доске позиции.

Конечной целью каждой партии является уничтожение всех шашек противника или лишение их ходов. Для достижения этой цели и надо составлять в процессе игры план своих действий. К победе чаще всего приводит материальное преимущество. Поэтому проведение многих комбинаций направлено на то, чтобы выиграть у противника шашку или попасть на дамочное поле. Однако не только материальное преимущество приводит к выигрышу партии.

Часто победа достигается и при полном равенстве сил. Причиной тому служит неудачное расположение шашек противника.

В этой главе мы будем говорить о позиционной игре. В то время как комбинация выявляет недостатки позиции противника в несколько ходов и быстро их использует, позиционная игра всегда протекает медленно. **В самом начале партии обе стороны развивают свои силы, стремятся захватить самые главные поля доски. В середине партии начинается борьба за преимущество в позиции.** Получив лучшую позицию, шашист стремится добиться решающего превосходства и довести партию до победы. До выявления конечного результата играющим приходится сделать много ходов.

Перед вами на диаграмме 143 расположение шашек на доске в самом начале игры. Первое, что бросается в глаза, это то, что левый фланг сильнее правого на одну шашку. А второе, что сильный левый фланг противостоит слабому правому флангу противника. Становится ясным, что с самого начала партии своим сильным левым флангом следует атаковать слабый правый фланг противника.

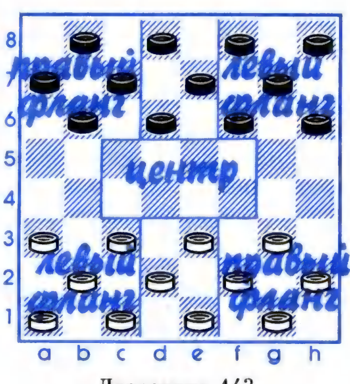


Диаграмма 143

А для чего же служат шашки, стоящие в центре доски? Они являются связующим звеном между флангами. Ведь наступление на позицию противника должно вестись монолитно. Любую брешь противник может сразу же использовать, и его шашки вклинятся в расположение ваших сил. Этот маневр даст преимущество вашему партнеру.

Теперь поговорим о игровой силе отдельных шашек. Белая простая, стоящая на поле h4, имеет лишь один ход 1. h4—g5, а произвести взятие может в двух направлениях: 1. h4:f6 и 1. h4:f2. Простая белых, занимающая поле d4, может пойти в двух направлениях: 1. d4—c5 или 1. d4—e5, а ударных ходов у нее четыре: 1. d4:b6, 1. d4:f6, 1. d4:b2, 1. d4:f2. В чем тут дело? Дело в том, что шашка h4 стоит на борту, а шашка d4 занимает центральное поле.

Вывод прост: старайтесь с первых ходов партии захватить центральные поля доски. Для белых это поля d4, c5, для черных — e5, f4. Шашки, стоящие в центре доски, почти всегда сильнее шашек, расположенных на фланговых полях.

Особенно хотим отметить важную роль центральных полей c5 и f4.

Расставьте на доске две таких позиции. Первая — **белые: c5; черные: a5, a7.** Вторая — **белые: f4; черные: h4, h6.**

В обоих случаях одна шашка сдерживает две неприятельские, находящиеся на бортовых полях.

Как мы уже говорили, в позиционной игре большое значение имеет центр.

Попробуем оценить игровую позицию на диаграмме 144 при ходе белых. Вначале установим, что шашек у белых и черных поровну. Видно, что большинство черных шашек занимают фланговые поля, а белые контролируют центр доски. Кроме того, шашки черных не могут взаимодействовать, а белые имеют монолитную позицию и возможность при помощи размена занять важное центральное поле c5. Все это говорит о том, что позиция белых сильнее. Но от сильной позиции до выигрыша еще много шагов. Поэтому после общей оценки позиции шашист должен попытаться рассчитать мысленно свое сильнейшее продолжение и ответные ходы противника.

Научиться точному расчету и оценке возникающих в конце расчета позиций — самое трудное в игре. Приучаться к этому надо с первых шагов. Вначале попробовать рассчитать в уме два-три своих хода и два-три ответных хода противника. Но вернемся к нашей позиции.

Прежде всего необходимо занять центральное поле c5. Это достигается при помощи размена: 1. d4—c5 d6:b4 2. a3:c5. Теперь белые еще больше увеличили свое позиционное преимущество. Как же играть черным? Разберем их возможности.

Если 2... d8—e7, то последует 3. f2—g3 g7—f6 (или 3... e7—f6) 4. g3—h4, и белые выигрывают. При 2... d8—c7 последует 3. d2—c3 g7—f6 4.

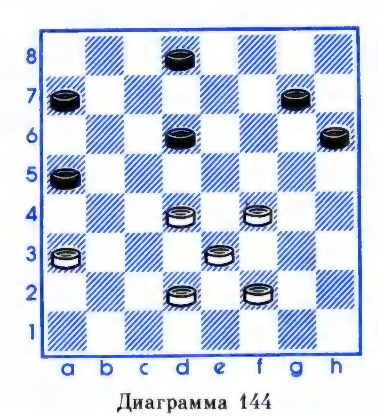


Диаграмма 144

Диаграмма 145

e3—d4 f6—g5 5. f4—e5 c7—b6 6. c5—d6 g5—h4 7. c3—b4 a5:c3 8. d4:b2 b6—a5 9. d6—e7 a7—b6 10. e7—f8, и белые вновь добиваются победы. Предложенный путь к выигрышу не единственный. Белые использовали неудачное расположение черных шашек и при помощи центра добились победы. Такой выигрыш называется позиционным.

В партии З. Цирика (белые) против Б. Герцензона получилась такая позиция. (Диаграмма 145.) Сейчас очередь хода за белыми. Гроссмейстер захватил центральное поле c5 и неожиданным маневром добился победы.

1. d4—c5! f8—e7 2. g3—f4 e5:g3 3. h4:f2 d8—c7 4. f2—g3 c7—b6 (сразу же проигрывает 4... c7—d6 из-за 5. c3—b4 d6—e5 6. b4—a5X) **5. c3—d4 b6—a5 6. g3—f4 a5—b4 7. h6—g7! f6:h8 8. d4—e5 b4:d6 9. e5:c7,** и черные сдались.

Часто для использования преимущества центральной позиции следует играть очень изобретательно. Но опять-таки самое **главное — правильный и далекий расчет возникающих в игре положений.**

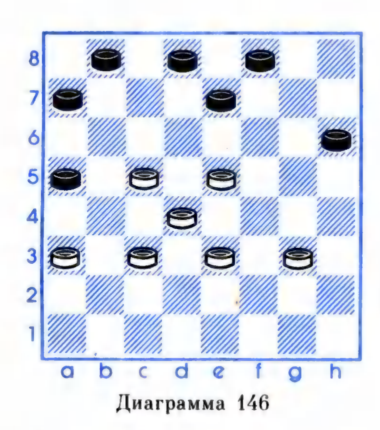


Диаграмма 146

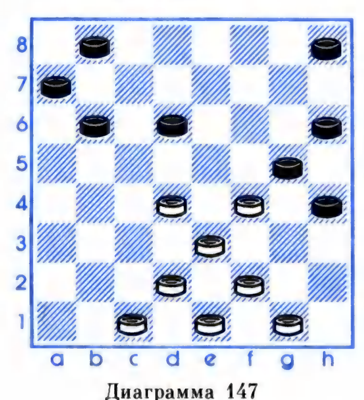


Диаграмма 147

Положение на диаграмме 146 выиграно для белых при их ходе. Выигрыш необычный: белые идут на самозажим.

1. a3—b4! e7—d6 (если 1... b8—c7, то 2. e5—f6 e7:g5 3. c5—d6 c7:e5 4. d4:h4 d8—c7 5. g3—f4 c7—d6 6. e3—d4 a7—b6 7. h4—g5 b6—c5 8. d4:b6 a5:c7 9. c3—d4 c7—b6 10. b4—a5 d6—c5 11. a5:c7 c5:e3 12. f4:d2 h6:f4 13. c7—b8 с выигрышем) **2. e5:c7 d8:b6 3. e3—f4! f8—e7 4. f4—e5 e7—f6 5. e5:g7 h6:f8 6. g3—h4 f8—g7** (при 6... f8—e7 выигрывает 7. h4—g5 b8—c7 8. g5—f6 e7:g5 9. c5—d6 c7:e5 10. d4:h4X) **7. h4—g5 g7—h6 8. g5—f6 b8—c7 9. f6—g7! h6:f8 10. c5—d6 c7:e5 11. d4:f6 b6—c5 12. b4:d6 a7—b6 13. d6—e7 f8:d6 14. f6—g7 d6—e5 15. g7—h8 e5—f4 16. h8—d4,** и белые добились победы. Несмотря на преодоление многих трудностей, центр в этой позиции принес выигрыш белым.

В следующем положении (диаграмма 147) белые захватили центр доски. Их преимущество неоспоримо. Возникает вопрос: нельзя ли использовать позиционное преимущество и добиться победы? Оказывается, можно. Для этого надо использовать ослабленный левый фланг черных и развернуть на нем атаку.

1. f2—g3! h4:f2 2. e1:g3 g5—h4 (Проигрывает и 2... h8—g7, тогда 3. g3—h4 g7—f6 4. d4—e5 f6:f2 5. g1:e3. Следующим ходом белые заберут шашку черных g5, а затем прорвутся в дамки.) **3. c1—b2! h4:f2 4. f4—e5 d6:f4 5. e3:g5 h6:f4 6. g1:g5.** Теперь прорыв в дамки белым обеспечен. Прием, который мы вам показали, впервые разработан выдающимся русским шашистом Александром Шошиным.

Захватить центральные поля доски — это только полдела. Главное — довести свое преимущество до победы.

Позиция на диаграмме 148 получилась в партии Б. Герцензон — Г. Хечумов. Белые шашки стоят в центре доски.

Черные простые расположены на бортовых полях. Позиционное преимущество белых видно невооруженным глазом. Как же белым реализовать свое преимущество? Можно ли добиться победы? Белые ответили утвердительно на поставленные вопросы.

1. b2—c3! b6—c5 2. d4:b6 a5:c7 3. e1—f2 e7—f6 (Все другие ходы проигрывают. Если играть 3... b8—a7, то последует комбинация 4. c3—b4! a3:c5 5. e5—f6 e7:e3 6. f2:d8 с выигрышем. Приводит к поражению и 3... c7—b6 из-за 4. c3—b4! a3:c5 5. e5—d6 e7—f6 6. d6:b4 b6—c5 7. b4:d6 f6—e5 8. f2—e3 e5:g3 9. g1—h2X. При 8... e5:c7 решает 9. e3—d4 c7—d6 10. c1—b2 b8—a7 11. d4—e5 h6—g5 12. e5:c7 g5:e3 13. c7—b8, и вновь победа.) **4. e5:g7 h6:f8 5. f4—e5! f8—e7** (Если черные разменяют белую шашку e5 ходом 5... c7—d6 6. e5:c7 b8:d6, то после 7. c3—d4 f8—e7 8. f2—g3 h4:f2 9. g1:e3 e7—f6 10. e3—f4 белые выигрывают.) **6. c3—d4 c7—b6 7. f2—e3 b8—a7 8. g1—f2 b6—c5 9. d4:b6 a7:c5 10. e5—d6 e7—f6 11. d6:b4 a3:c5 12. e3—f4 c5—d4 13. c1—b2,** и белые выиграли партию. Отличный пример использования центральной позиции.

Все приведенные выше примеры наглядно показывают, что в шашечной партии надо всегда стремиться овладеть пространством доски и с каждым ходом усиливать свою центральную позицию. Если удастся удержать центр до конца партии, это чаще всего приносит победу.

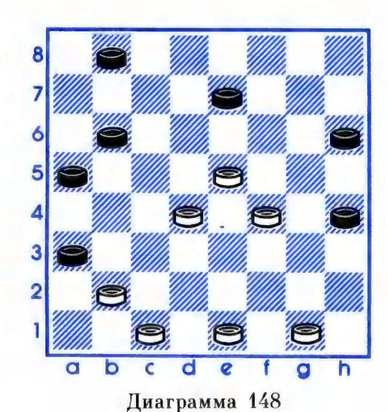


Диаграмма 148

Теперь мы хотим познакомить вас с новыми позиционными понятиями. Мы уже знаем, что стеснение действий шашек противника имеет важное значение. Часто этого можно достигнуть, поставив противнику «кол», «тычок» или «рожон». Что же это такое? Расставьте на доске такую позицию.

Белые: c5, d4, e3; черные: a5, a7, b8.

В этом положении ход черных. Давайте разберем все возможные их продолжения.

Если они сыграют 1... b8—c7, то последует 2. c5—b6 a7:c5 3. d4:d8 и белые, прорвавшись в дамки, выигрывают. При 1... a7—b6 2. c5:a7 a5—b4 белые пожертвуют шашку 3. d4—c5 b4:d6 4. e3—d4 b8—c7 5. a7—b8, и снова победа. И наконец, после 1... a5—b4 2. c5:a3 a7—b6 3. d4—e5 b6—c5 4. e5—f6 b8—c7 5. f6—g7 выигрыш белым обеспечен.

В начальной позиции у каждой из сторон было по три шашки. Несмотря на полное равенство сил, спасения у черных не нашлось. Дело в том, что сильная шашка белых на поле c5 максимально стеснила движение всех шашек противника, а боевая колонна c5—d4—e3 не позволила черным ввести в игру шашку b8. Белая простая c5 при наличии черной простой на поле a5 называется «кол». Как правило, кол приносит преимущество тому, кто его поставил. Но это происходит в том случае, если коловая шашка защищена.

В позиции **белые: b2, c5, d2, f2, g1, черные: a5, a7, c7, d8, e7** на поле c5 стоит коловая шашка белых. Но она не защищена от нападений. Черным стоит сыграть 1... c7—d6 2. b2—a3 d6:b4 3. a3:c5 d8—c7, и у белых нет защиты от хода 4... c7—d6, после чего их кол теряется, и они проигрывают партию.

Становится понятно, что кол тогда выгоден, когда он хорошо защищен другими своими шашками. Поэтому, прежде чем поставить кол, шашист должен учесть количество нападений на коловую шашку и число защит. И только когда убедится, что число защит равно числу нападений, он может без опасений поставить кол.

Теперь мы расскажем вам о тычке.

Рассмотрим такую позицию. **Белые: c5, d4, e3; черные: a7, b8, e7.**

Если белая простая занимает поле c5, а на поле a5 нет черной простой, то такая позиция называется тычковой, а шашка c5 носит наименование тычка. Понятно, что тычок, как и кол, могут поставить и черные. Но тогда эта шашка будет занимать поле f4.

В показанной выше позиции тычковая шашка c5 обеспечивает белым победу при любой очереди хода. При ходе белых: 1. c5—b6 a7:c5 2. d4:b6 e7—d6 3. b6—c7 d6—c5 4. c7—d8 c5—b4 5. d8—f6 с выигрышем. При ходе черных: 1... e7—f6 2. c5—b6 a7:c5 3. d4:b6 f6—e5 4. b6—a7 снова победа на стороне белых.

Тычок, так же как и кол, должен быть надежно защищен. Если противник имеет больше нападений, чем вы защит, то ставить тычок нельзя, так как в этом случае постановка тычка граничит с потерей шашки. Очень хорошо, если тычок поддерживается другими своими шашками.

Еще сильнее кола и тычка бывает рожон. Вот несколько примеров рожна.

Белая f6; черные: d8, h6.

Белая d6; черные: b8, f8.

Белые: a3, e1; черная c3.

Белые: c1, g1; черная e3.

Тычок и кол можно при случае снять, осуществив его размен. Избавиться от рожна можно только при помощи жертвы одной из своих шашек.

Проанализируем одну из позиций, где белые поставили рожон. **Белая d6; черные: b8, f8.**

Сейчас ход черных. Рассмотрим все их возможности.

1... b8—a7 2. d6—c7 f8—g7 (если 2... a7—b6, то 3. c7:a5 f8—e7 4. a5—b6 e7—d6 5. b6—a7 d6—c5 6. a7—b8 c5—d4 7. b8—f4 d4—c3 8. f4—c1 с выигрышем) **3. c7—d8 g7—h6 4. d8—f6 a7—b6 5. f6—d4 b6—a5 6. d4—c3 h6—g5 7. c3—d2 g5—h4 8. d2—e1,** и белые выигрывают. Такое положение дамки и двух простых противника — вилка.

А при **1... f8—g7** последует **2. d6—e7 g7—h6** (при 2... g7—f6 3. e7:g5 b8—c7 4. g5—f6 c7—d6 5. f6—g7 d6—e5 6. g7—h8 e5—f4 7. h8—d4, и выигрыш белым обеспечен) **3. e7—d8 b8—a7 4. d8—f6** с выигрышем, как в первом варианте.

Рожон оказался сильнее двух шашек, и белые добились победы.

Очень часто в практической игре рожон оказывает решающее влияние на результат встречи.

В этом положении (диаграмма 149) ход белых. Перед этим черная шашка f6 заняла поле e5, напав на белую шашку f4. Это дало возможность белым поставить рожон на поле f6.

1. h4—g5! e5:g3 2. g5—f6 e7:g5 3. e3—d4 c5:e3 4. a3—b4 a5:c3 5. b2:f6. Черные вынуждены отдать шашку, иначе белые пройдут в дамки, как было в партии А. Виндерман — Б. Ковельман (цвет изменен).

Всегда необходимо помнить, что хорошо защищенные шашки — кол, тычок, рожон — дают стороне, поставившей их, большое преимущество, иногда даже достаточное для выигрыша партии.

Еще одним способом получения позиционного преимущества является прорыв в дамки. Прорыву всегда предшествует атака на ослабленном участке шашечной доски.

В позиции **белые: a5, c3, d2, e3, f4, черные: b8, c5, d6, f8, h8** ход белых.

1. c3—d4 b8—a7 2. d4:b6 a7:c5 3. d2—c3 c5—b4 4. a5—b6 b4:d2 5. e3:c1, и белые, осуществив прорыв, проходят в дамки.

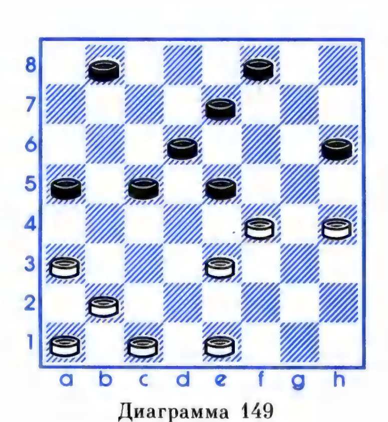


Диаграмма 149

Интересный пример атаки показан в следующей позиции. (Диаграмма 150.)

В этом положении белые шашки захватили центральные поля доски и имеют большое позиционное преимущество. Но как его использовать? На помощь приходит уже известный нам прием прорыва в дамки. Но здесь он намного сложнее, чем в предыдущей позиции.

1. d4—c5! b6:d4 2. e3:c5 g5:e3 3. f2:d4 b8—c7 (Других полезных ходов у черных нет. Грозила комбинация: 4. d4—e5! d6:f4 5. c5—b6 a7:c5 6. b4:f8X.) **4. h2—g3 h4:f2 5. g1:e3 h8—g7 6. b4—a5 d6:b4 7. a3:c5 c7—d6 8. c5—b6 a7:c5 9. d4:b6,** и белые прорываются в дамки.

В обоих примерах прорыв был осуществлен на правом фланге черных.

Следующая позиция является примером прорыва на левом фланге черных.

Белые: c1, c3, d2, f4, g3, h4, h6; черные: a3, a5, c5, d6, e5, f6, f8.

Иногда, как здесь, прорыву предшествует жертва шашки. Она компенсируется дамкой.

1. f4—g5 f8—e7 2. g3—f4! e5:g3 3. h4:f2 f6:h4 4. h6—g7 d6—e5 5. g7—h8 e5—f4 6. d2—e3! f4:b4 7. h8—a1 с легким выигрышем.

В центре доски тоже можно осуществить прорыв. Рассмотрим такую позицию.

Белые: c3, d4, e3, f4, g1, h4; черные: a5, a7, b4, b6, f6, h6. (Из партии А. Плакхин — А. Рист.)

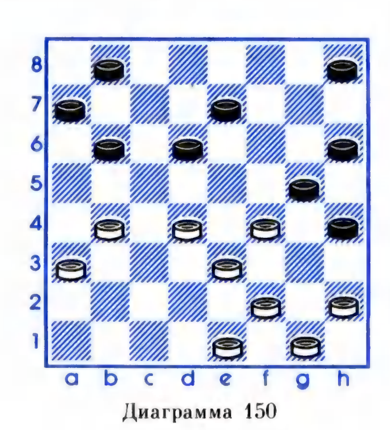


Диаграмма 150

1. h4—g5! f6:h4 2. d4—e5 b4:d2 3. e3:c1, и белые выигрывают, так как их шашка e5 прорывается в дамки.

Прорыв в центре возможен в случае ослабления позиции противника и лишения его возможности вести защиту на участке осуществления прорыва.

Перед вами еще одна характерная для прорыва в центре позиция.

Белые: c1, c5, d4, f2, g3; черные: a5, a7, b6, c7, f8. Ход белых.

1. g3—f4 c7—d6 (не приносят облегчения и другие ходы) **2. c5:e7 f8:d6 3. d4—e5 d6—c5 4. e5—f6 c5—d4 5. f6—g7 a5—b4 6. g7—h8 b4—c3 7. f4—e5** с выигрышем.

Заканчивая рассказ о прорывах, мы хотим обратить ваше внимание на то, что любой **прорыв на флангах или в центре возможен только тогда, когда позиция противника на этом участке ослаблена.** Иногда вначале приходится ослабить позицию противной стороны и только после этого начать прорыв.

ЗАЩИТА ТРУДНЫХ ПОЗИЦИЙ

Защитить тяжелую позицию не легче, чем найти правильный план для проведения решительной атаки. Бывает так: противник занял все центральные поля доски, имеет в своем распоряжении боевые колонны и грозит разгромной атакой. Тогда приходится защищаться. Как же это сделать?

Прежде всего необходимо правильно оценить возникшую на доске позицию. Затем понять план, который проводит противник. **Защитить тяжелую позицию можно только при помощи очень точных ходов. Единственная ошибка может сразу же привести к поражению.**

В большинстве случаев защита носит длительный позиционный характер. Иногда спасение приносит комбинация.

Противник, натолкнувшись на упорную и точную защиту, может растеряться. И, если его атака выдыхается, самое время самому переходить в наступление.

В этом положении (диаграмма 151) черные имеют большое позиционное

преимущество. Они заняли все центральные поля доски. Их боевая колонна (простые b8, c7, d6, e5, f4) грозит решительной атакой на правом фланге белых. Только точная защита может отвести нависшую угрозу от белых.

Гроссмейстер В. Городецкий (белые) в партии против мастера С. Данилина сумел точной игрой защитить эту трудную позицию. План, который он избрал, полностью уравнял игру. Произошло это так.

1. e1—f2!! (Не спасала жертва 1. a3—b4 c5:a3 2. e3—d4 из-за неожиданного 2... f4—e3! 3. d4:f2 d6—c5!, и выигрыш черных не вызывает сомнения. Если 3. d4:h4, то 3... e3:c1 4. h2—g3 d6—e5 5. g1—h2 e5—d4 6. c3:e5 c1—b2, и черные снова добились победы.) **1... b8—a7!** (С первого взгляда может показаться, что черные добиваются победы после 1... g5—h4 2. e3:g5 h6:f4, но у белых в запасе неожиданная жертва 3. a5—b6!! c5:a7 4. d2—e3 f4:b4 5. a3:e7 c7—d6 6. e7:c5, и теперь уже черные должны добиваться ничьей ходом 6... b8—c7! 7. c5—d6 c7—b6 8. d6:f4 b6—c5.) **2. f2—g3 g5—h4 3. e3:g5 h4:f2 4. g1:e3 h6:f4 5. e3:g5 e5—d4 6. c3:e5 d6:h6 7. d2—e3 h6—g5 8. h2—g3 g5—h4 9. g3—f4 a7—b6 10. f4—e5 c7—d6.** Последовало соглашение на ничью. Точной защитой белые полностью уравняли позицию.

Эта позиция (диаграмма 152) взята нами из партии замечательных мастеров прошлого Дмитрия Щебедева (белые) и Василия Сокова. Игру белых в этом положении до сих пор считают классическим примером блестящей защиты. Черные шашки занимают центр доски. Они нависли над белыми как дамоклов меч. Могут ли белые защитить свою трудную позицию? На этот вопрос ответил своей игрой мастер Щебедев.

1. d2—c3! g5—f4 2. e3:g5 f6:h4 3. c1—b2! b6—c5 4. b2—a3 g7—h6 5. e1—d2! (Только точный расчет может принести спасение. Проигрывало 5. c3—b4? из-за 5... e7—f6 6. e1—d2 e5—d4 7. f2—e3 d4:f2 8. g1:e3 f6—g5 9. d2—c3 g5—f4 10. e3:g5 h6:f4 11. c3—d4 c5:e3 12. b4—c5 d6:b4 13. a3:c5 e3—f2 14. c5—b6 c7—d6 15. b6—a7 h4—g3X.) **5... h6—g5 6. c3—b4 e7—f6 7. d2—c3 h4—g3 8. h2:h6.** (Намного хуже играть 8. f2:h4 из-за 8... g5—f4 9. c3—d4 c5:e3 10. b4—c5 d6:b4 11. a3:c5 e3—d2 12. c5—d6? d2—e1 13. d6:b8 e5—d4 14. b8:g3 f6—g5 15. h4:f6 e1:d8 с выигрышем. Если белые сыграют 12. c5—b6, то последует 12... c7—d6 13. b6—a7 d2—c1 с преимуществом у черных.) **8... f6—g5 9. h6:f4 e5:e1 10. c3—d4 c5:e3 11. b4—c5 d6:b4 12. a3:c5 e1—c3 13. c5—b6 c7—d6 16. b6—a7 e3—d2 17. a7—b8 c3—e5 18. b8—a7,** и противники согласились на ничью.

В ряде случаев ничья достигается в трудной позиции при помощи неожиданного удара.

Белые: a3, a5, b2, c1, g3; черные: c5, c7, d4, e5, g5. (Позиция А. Коврижкина.)

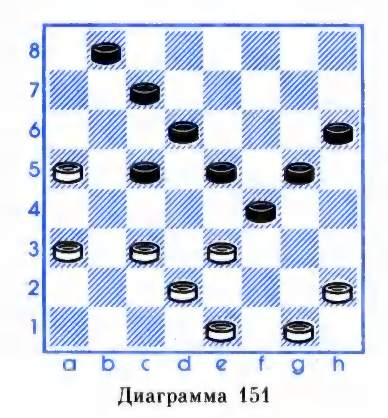


Диаграмма 151

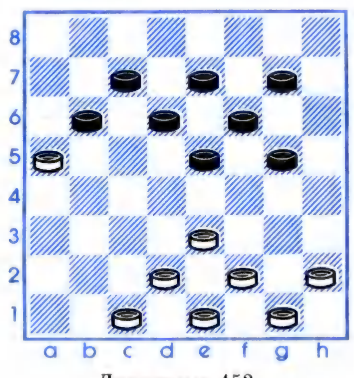


Диаграмма 152

Черные шашки доминируют в центре. Позиция белых с первого взгляда безнадежная. Не видно путей для защиты. Но ничья все же есть.

1. g3—h4! g5—f4 2. c1—d2 d4—e3 3. a3—b4!! c5:c1 (если 3... e3:a3, то 4. b4:b8 с ничьей) **4. h4—g5 f4:h6 5. d2:b8,** и белые добились ничьей.

В следующем положении к ничьей приводит предварительная жертва двух шашек.

Белые: b4, e1, e3, f2, g1; черные: b6, d6, e5, g5, h4. (Позиция Ф. Иванова.)

1. b4—c5!! d6:b4 2. e3—f4! e5:g3 3. g1—h2 g5—f4 4. f2—e3 f4:d2 5. e1:c7, и белые достигли ничейной гавани.

Представьте себе, что белые не нашли этих спасающих жертв и сыграли 1. b4—a5, тогда последовало бы: 1... b6—c5 2. e1—d2 e5—f4 3. g1—h2 d6—e5 и черные добились бы победы.

В позиции на диаграмме 153 шашек у обеих сторон поровну. Однако шашки белых зажаты на правом фланге и как будто спасения нет. Например: 1. g3—f4 f6—e5 2. d4:f6 g5:e7, и позиция белых совсем беззащитна. Могут ли белые найти пути для защиты такой тяжелой позиции? Могут. Вот как они достигают ничьей.

1. e3—f4! g5:e3 (Ничего не дает другой бой. 1... c5:e3 2. f4:d2 f6—e5 3. d2—c3 b6—c5 4. c3—d4 c5:e3 5. f2:f6 g5:e7 6. a3—b4 h4:f2 7. g1:e3, и ничья белым обеспечена.) **2. a3—b4! c5:a3 3. d4—e5 f6:d4** (если 3... d6:f4, то 4. f2:d4 h4:f2 5. g1:e7 с ничьей) **4. g3—f4 e3:g5 5. f2—g3 h4:f2 6. g1:e7 b6—c5 7. e7—d8 g5—h4 8. d8—f6 h6—g5 9. f6—g7 g5—f4 10. g7—h6,** и белые сумели спастись. Ничья.

На доске (диаграмма 154) по четыре шашки с каждой стороны. Черные атакуют слабый правый фланг белых, грозят прорывом, и кажется, что белым уже не спастись от поражения. Попробуем сыграть 1. f2—e3, тогда черные уверенно устремятся в дамки: 1... e5—f4! 2. e3—d4 f4—g3 3. d4—e5 g3—f2 4. e5—d6 f2—g1 5. d6—e7. (Если 5. d6—c7, то решает 5... g1—h2 6. c7—d8 g5—h4. Следующим ходом белая дамка будет поймана.) 5... g5—f4! Теперь куда бы белые ни поставили дамку, они проигрывают. 6. e7—d8 g7—f6X (а на 6. e7—f8 черная дамка перемещается по двойнику ходом 6... g1—a7X).

Все же белорусский мастер И. Бельский сумел доказать, что ничья в позиции на диаграмме 154 достижима. Для этого только надо пожертвовать три шашки (!) из четырех.

1. d2—e3 e5—f4 (Если 1... g5—h4, то 2. e3—d4, и ничья белым обеспечена. Например: 2... e5—f4 3. f2—e3 f4:b4 4. a3:c5 h4—g3 5. c5—d6 g3—f2 6. d6—c7 f2—g1 7. c7—b8 g1:c5 8. b8—e5, и дамка белых, заняв большую дорогу, добивается ничьей. При 2... g7—f6 белые играют 3. c3—b4 a5:c3 4. d4:b2 e5—d4 5. a3—b4 f6—e5 6. b4—a5 e5—f4 7. b2—a3 f4—e3 8. a3—b4 e3:g1 9. b4—c5 d4:b6 10. a5:c7 с ничьей.) **2. e3—d4 f4—e3 3. f2—g3 e3:c5 4.**

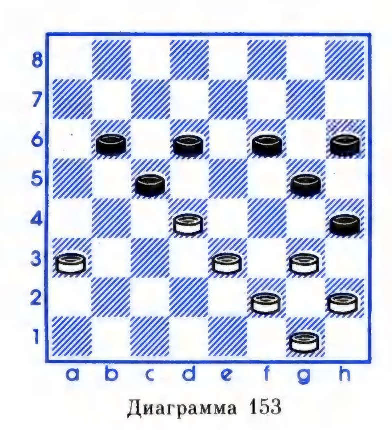


Диаграмма 153

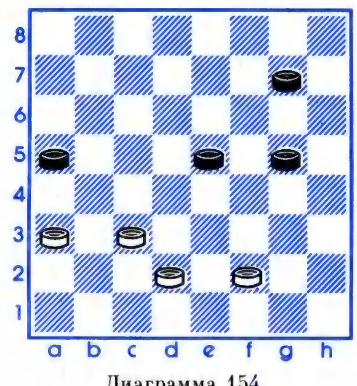


Диаграмма 154

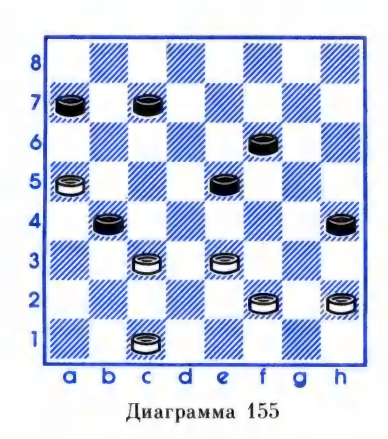


Диаграмма 155

c3—d4! c5:e3 5. a3—b4 a5:c3 6. g3—f4, и куда бы черные ни пошли, белые забирают две шашки и приводят партию к ничейному результату.

В следующей позиции ничья достигается при помощи комбинации. Позиционная игра приносит белым поражение.

Посмотрите на диаграмму 155. Черные шашки захватили центральные поля доски. Позиция у белых трудная. Правый фланг у них находится под постоянным давлением. Если играть 1. c1—d2?, то последует 1... b4—a3 2. h2—g3 f6—g5, и черные без труда выигрывают. Белые рассчитывают только на спасительную комбинацию.

1. c3—d4! e5:c3 2. f2—g3! h4:d4 3. c1—d2 c3:e1 4. a5:g7, и партия заканчивается вничью.

Показанные в данном разделе позиции свидетельствуют о том, что даже в самом тяжелом положении могут быть защитные ресурсы. Надо их только найти. Защита тяжелых позиций является большим искусством. Для того чтобы овладеть им, старайтесь как можно больше играть, а после окончания очередной партии анализировать все позиции, которые возникли в процессе игры.

На этот раз в нашем клубе мы рассказываем о самой первой в мире книге по шашкам, изданной в Испании, о первых русских мастерах и их поединках на шашечной доске. Вы сумеете познакомиться с шашечной Москвой середины XIX века, с комбинацией, которую провел народный умелец Иван Селезнев. Узнаете о первом русском шашечном учебнике, написанном шахматистом А. Д. Петровым. О дружбе шашиста Андрея Петровича Попова с этим шахматистом, о том, как Попов, приехав в Москву, встретился за шашечной доской со знаменитым Селезневым. Наверное, вам интересно будет также узнать о жизни и творчестве неоднократного чемпиона дореволюционной России Сергея Андреевича Воронцова и его постоянном противнике «шашечном короле Москвы» Федоре Альбертовиче Каулене.



САМАЯ ПЕРВАЯ КНИГА ПО ШАШКАМ

Первая сохранившаяся книга о шашках вышла в свет в 1591 году, то есть почти 400 лет назад. Ее написал испанец Педро Руис Монтеро. Издана книга в Валенсии и называлась она так: «Книга об игре в дамки, именуемые в просторечии шашками». Однако специалисты полагают, что существовала более древ-

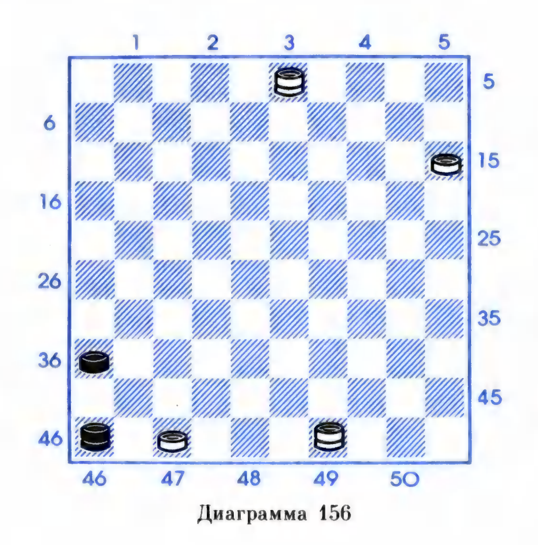


Диаграмма 156

няя книга — книга Антонио де Торквемады «Способ игры в шашки или дамки», ни одного экземпляра которой до нас не дошло. Сведения об этом шашечном трактате содержатся в «Испанской библиотеке» — энциклопедии Николао Антонио (Рим, 1672 год) — библиографическом издании, посвященном испанским первопечатникам.

Книга Торквемады была, если верить Николао Антонио, отпечатана в 1547 году. (Первая в Испании типография основана в Валенсии в 1474 году.)

Упоминание о Торквемаде и его сочинении есть и у Монтеро, который пишет «о книге, давно изданной в Валенсии», и приводит из нее одну позицию — самую старую из известных нам шашечных задач, перенесенную на стоклеточную доску. (Диаграмма 156.)

В главе VIII — наш рассказ о игре на большой доске.

Тогда мы объясним правила стоклеточных шашек, покажем, как записываются партии. А для тех, кто немного знаком с игрой, мы приводим решение древней позиции:

1. 47—42, после чего у черных два ответа.

Первый: **1... 46—23 2. 42—38 36—41 3. 15—10 23:5 4. 3—14 5:43 5. 49:46X.**

Второй: **1... 36—41 2. 49—32 41—47 3. 32—5 47:24 4. 3—14 46:10 5. 5:35X.**

ПЕРВЫЕ РУССКИЕ МАСТЕРА

Москва издавна считалась сильнейшим шашечным городом России. Главный московский рынок в Китай-городе часто превращался в арену шашечных боев. Кто только тут не играл. Играли купцы, зеленщики, старьевщики и даже городовые.

Иногда в этих сражениях принимали участие и дворяне. Шашечная игра привлекала всех. Игра шла всегда на денежную ставку. Часто случалось, что какой-нибудь маститый купец, владелец нескольких лавок и магазинов, под общий смех зевак проигрывал какому-нибудь оборванцу.

Постепенно из простого народа стали выдвигаться «искусники шашечной игры». Для того чтобы добиться победы над своими противниками, они прилежно изобретали многочисленные хитроумные, почти что незаметные комбинации и ловушки. Свое творчество они держали в строжайшем секрете и, только играя на крупную ставку, «обрушивали на голову» своего противника свои «сюрпризы». Среди игроков Китай-города было немало сильных шашистов, но только двое — Иван Селезнев и Дмитрий Яковлев — добились всеобщей славы. Они считались в игре непобедимыми. Когда они играли между собой, то все их встречи оканчивались вничью. Селезнев по причине хромоты получил прозвище Хромой. Личность же Дмитрия Яковлева была дюжинная, фигура всегда понурая и мрачная, и только во время игры воодушевлявшаяся. Хромой отлично разработал начала партий. Как рассказывали его современники, он мог после первых четырех-пяти ходов определить результат партии. Яковлев в начале партии играл слабее, но зато в окончаниях творил чудеса и не имел себе равных. Играли с ними не иначе, как только требуя шашку, а то и две, вперед.

Жили они в первой половине XIX века, а умерли в 1850 году. Их имена дошли до наших дней. Удалось даже восстановить одну из партий Селезнева (впервые она была напечатана в журна-



ле «Шашки» за 1897 год). Черными играл Селезнев.

1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 b6—c5 4. b4—a5 c5—b4 5. a3:c5 d6:b4 6. f2—g3 b4—a3 7. g3—h4 e7—d6 8. h2—g3 f8—g7 9. e1—f2 d6—c5 10. c3—d4 c7—d6 11. d4:b6 a7: c5 12. a1—b2? d8—c7 13. b2—c3 c5—b4 14. c3—d4. В этом положении Селезнев провел черными комбинацию. **14... a3—b2!! 15. a5:a1** (если 15. c1:e7, то 15... f6:d8 16. h4:f6 g7:e1X) **15... d6—e5 16. f4:d6 c7:e1X.**

ПЕРВАЯ ШАШЕЧНАЯ КНИГА

В Петербурге сильнейшим игроком был Андрей Петрович Попов. С ним часто встречался за доской известный шахматист и знаток шашек Александр Дмитриевич Петров.

«Странно казалось, — писал Петров, — что, играя в шахматы лучше его, я проигрывал ему в простые шашки, когда расчет в сих последних проще и нет таких комбинаций, как в шахматах. Но простые шашки имеют свои тонкости».

В сороковых годах XIX века Попов переехал на жительство в Москву. Там ему пришлось встретиться с очень сильными игроками. Среди его партнеров были легендарные Иван Селезнев по прозвищу Хромой и Дмитрий Яковлев. В письмах к Петрову он рассказывал о своих встречах за доской с этими «искусниками шашечной игры».

Вот что Попов писал:

«Милостивый государь Александр Дмитриевич!

Вашему Высокородию доношу (Петров был коллежским советником, а Попов — простым мещанином), что я имел случай видеть в Москве славных шашечных игроков и с первейшим из них постарался познакомиться покороче. Это московский мещанин Иван Петрович Селезнев. И он меня полюбил и был по приглашению моему несколько раз у меня на квартире. Играли мы с ним игор по 30-ти во всякий присяд... и мне редко удавалось у него ничью выиграть...»

Шахматист Петров многое сделал для развития шашечной игры в России.

В 1827 году на прилавках книжных магазинов появилась книга «Руководство к основательному познанию шашечной игры, или Искусство обыгрывать всех в простые шашки». Тираж книги был всего... 100 экземпляров. Шашечный учебник сразу же был распродан.

Кто написал это руководство — никто не знал, так как фамилия автора в книге не приводилась. Однако вскоре инкогнито автора было разгадано. Первую книгу о шашках написал уже известный вам А. Д. Петров.

В своей книге он приводил правила

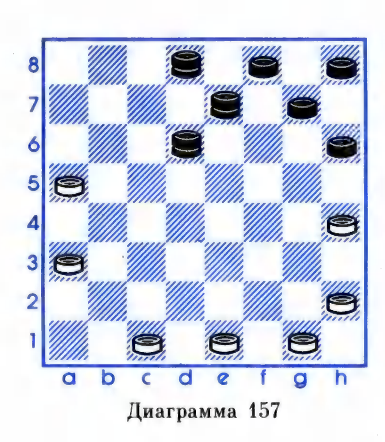


Диаграмма 157

игры, примерные партии, окончания и задачи. Он учил тому, что «всякий ход должен иметь причину и цель». Там же он впервые в России показал способ ловли тремя дамками одной, если они владели большой дорогой. Столь важный прием широко применяется и в наше время. Он называется «треугольник Петрова».

Лишь через пятьдесят четыре года появилась новая учебная книга по шашкам — «Руководство к изучению шашечной игры» Ивана Фоглера.

Больше книг по шашкам в XIX веке не выходило.

Дорогие друзья! Попробуйте решить одну из позиций, помещенных в книге Петрова. (Диаграмма 157.) Белые начинают и выигрывают.

Решение: **1. a3—b4! d6:a3 2. a5—b6! d8:a5 3. e1—d2 a5:e1 4. c1—b2 a3:c1 5. g1—f2 e1:g3 6. h2:f4 c1:g5 7. h4:d8X.**

ПЕРВЫЙ ЧЕМПИОН РОССИИ

Одним из сильнейших игроков Москвы, а затем самым сильным шашистом России стал во второй половине прошлого века Сергей Андреевич Воронцов. Родился он в 1856 году в селе Подберезники Коломенского уезда Московской губернии. Ему было всего восемь лет, когда он научился играть в шашки. Через два года после этого семья Воронцовых переехала в Москву.

Однажды на Смоленском рынке Сергей увидел толпу, окружившую стол для зелени. Что происходит там, за барьером склонившихся голов? Мальчик стал протискиваться сквозь толпу, расталкивая всех локтями. Пробравшись вперед, он с удивлением увидел на столе шашечную доску. Играли в шашки. С одной стороны за доской сидел маленький человечек, совершенно лысый, с очень живыми глазами. С другой — высокий мужчина с большим, умным лбом. Шашки взлетали над доской как птицы и со стуком ставились то на одно, то на другое поле. Высокий одерживал победу за победой. Болельщики, окружавшие их, громко смеялись над каждой неудачей лысого. Наконец маленький человечек не выдержал.

— Все. Хватит проигрывать! Больше сегодня играть не буду.

Под громкий хохот и улюлюканье он растолкал толпу и пошел к мясным рядам.

— Дяденька, сыграем! — обратился Сергей к победителю.

— Да умеешь ли ты играть? — с недоверием спросил высокий мужчина.

— Умею! Хорошо умею! Я, дяденька, в деревне пастуха Трофима обыгрывал!

Под общий хохот болельщиков началась первая партия. К большому удивлению болельщиков, выиграть у мальчика оказалось не так-то легко.

— А ты и в самом деле играешь неплохо, — признал партнер. — Приходи завтра сюда же, и мы с тобой снова сыграем несколько партий.

Так познакомился Сережа Воронцов с известным в то время игроком Степаном Комаровым.

На следующий день задолго до начала игры Сергей прогуливался у зеленных столов и с нетерпением высматривал вчерашнего партнера. С тех пор они встречались за доской каждый день. Прошло время, и Комарову стало не под силу играть с Сергеем. Мальчику пришлось искать более сильных партнеров.

Когда Сереже минуло шестнадцать лет, он наголову разбил известного тогда в Москве сильного шашиста П. Н. Надеждина. Слава Воронцова росла с каждым днем.

В то время чемпионом Москвы был

Ф. А. Каулен. Сам он был из дворян. Встретиться за доской с «шашечным королем» Москвы мечтали сильнейшие шашисты города. Желал этой встречи и Сергей. «Шашечный король» уже давно слышал о талантливом крестьянском юноше, но верить этому не хотел.

«Не может этого быть! Преувеличивают его силу. Пусть как следует подучится, а тогда мы посмотрим».

Наконец летом 1875 года им довелось сыграть между собой первую партию. Сергей очень волновался, долго думал над своими ходами, но играл остроумно и точно. Партия закончилась вничью, и он удостоился похвалы чемпиона.

Прошло девятнадцать лет, и Каулен с Воронцовым встретились за шашечной доской в первом Всероссийском турнире.

Шашечное первенство России началось 1 июля 1894 года в Москве. Организовал это соревнование преподаватель латинского языка Киевской гимназии П. Н. Бодянский. На пропаганду шашечной игры в России он тратил почти весь свой заработок.

В 1897 году Бодянский начал издание в Киеве специального журнала «Шашки». Этот журнал сумел сплотить вокруг себя многих любителей шашечной игры и сыграл большую роль в развитии русского шашечного искусства, а также в организации чемпионатов России.

В первом Всероссийском шашечном турнире приняли участие восемь сильнейших шашистов России. Таблицу турнира возглавили Воронцов и Каулен. Кроме этих корифеев в первенстве принимали участие И. Серков, киевлянин П. Бодянский, шашист из Петербурга Р. Зомермейер, А. Бородинский из города Павловский Посад, а небольшой городок Епифань прислал на соревнование однофамильцев А. и И. Оводовых.

Участники играли друг с другом по две партии. Воронцов и Каулен набрали равное количество очков. Оба не проиграли ни одной партии. Первый и второй приз достался им.

Кто станет первым официальным чемпионом России по шашкам? Победители должны были решить этот вопрос в дополнительном матче между собой, состоящем лишь из двух партий. Многие московские шашисты пришли посмотреть на волнующий поединок. Соперники играли очень осторожно, без всякого риска, и матч закончился вничью.



Прошел год, и снова сильнейшие шашисты собрались в Москве. Второе Всероссийское первенство собрало уже четырнадцать участников. Соревнование продолжалось девять дней. Каждый с каждым играл по четыре партии. Удачный финиш принес победу Воронцову. Второе место занял Каулен.

Воронцов во второй раз завоевал титул чемпиона России.

Но рассказ о наших героях Воронцове и Каулене не кончается.

О их соперничестве, о новых чемпионатах России мы вам сообщим на следующем заседании клуба любознательных шашистов.



КОГДА МАСТЕРА БЫЛИ МАЛЕНЬКИМИ

Ни для кого не секрет, что теперешние мастера и гроссмейстеры первые свои шаги делали в Домах и Дворцах пионеров.

Нелегко было заманить известного мастера в шашечный клуб Дворца пионеров. Лекцию он, пожалуй, еще прочтет, а сеанс одновременной игры... Пусть другие проводят. Ведь никому не хочется проигрывать. А пионеры, они такие. Не смотрят на звание и авторитет маститого сеансера, а знай себе с каждым ходом усиливают свою позицию и жмут, жмут, пока не добьются победы.

Однажды один из сильнейших мастеров Самуил Лиознов встретился в сеансе одновременной игры с десятью воспитанниками шашечной школы московского стадиона юных пионеров.

За одной из досок важно восседал черноволосый мальчик в пионерском галстуке. Его живые глаза то и дело пробегали по всем десяти доскам. Он интересовался не только своей партией. А мастер между тем все чаще и чаще задерживался у его доски. Дела мастера в этой партии были трудные. Пионер связал все шашки левого фланга у своего противника, и сеансёр никак не мог найти спасительного маневра. Наконец выход был найден. Да еще какой! (Диаграмма 158.)

Мастер решил пожертвовать шашку. **1. b4—c5 b6:d4.**

Пожертвовать шашку? Просто так? Ведь это равносильно проигрышу. Нет! Мастера просто так «за здорово живешь» свои шашки не отдают. Эту жертву мастер Лиознов рассчитал на много ходов вперед. Казалось, что любой ответный ход мальчугана ведет к проигрышу. И выигрыш достигается при помощи комбинации.

Мастер сделал ход **2. a3—b4.** В создавшейся позиции белые грозят двумя комбинациями.

Первая: 3. h2—g3! f4:h2 4. f2—e3! d4:f2 5. e1:g3 h2:f4 6. d2—e3 f4:d2 7. c3:e1 a5:c3 8. b2:h8 с выигрышем партии.

Вторая: 3. d2—e3! f4:d2 4. b2—a3! d4:b2 5. a3:e3 a5:c3 6. e1—d2 c3:g3 7. h2:b8, и опять белые празднуют победу.

Видит ли пионер эти комбинации? Мастер пытливо смотрел в глаза своему юному партнеру. И вдруг...

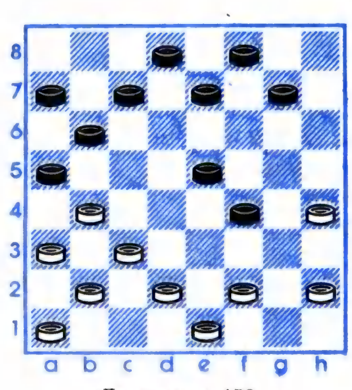


Диаграмма 158

Но прежде чем рассказать о том, что произошло тогда на доске, необходимо раскрыть инкогнито мальчика: Ваня Козлов, теперь известный у нас в стране мастер Иван Пименович Козлов уже в детстве умел проводить сложные комбинации. Вот как он выиграл эту встречу:

2... f4—g3!! 3. h2:b8 a7—b6! 4. c3:e5 a5:c3 5. d2:b4 (при 5. b2:d4 последует 5... d8—c7, и снова черные прорываются в дамки) **5... d8—c7 6. b8:d6 e7:c1X.**

Сеансер крепко пожал руку улыбающемуся мальчугану.

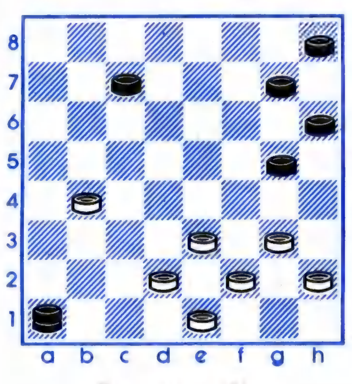


Диаграмма 159

МАСТЕР ЕСТЬ МАСТЕР

Это произошло в одном из первенств Ленинграда. За доской встретились кандидат в мастера Петр Гольман и известный мастер Александр Степанов. Младший по «шашечному чину» сумел переиграть мастера и получил преимущество. Он прорвался в дамки и довольный расхаживал по сцене.

— Ну, теперь-то я обязательно выиграю! — отвечал он на вопросы своих друзей и знакомых. — Все кончено!

Однако ничего нет опаснее в шашках, чем уверить самого себя в том, что обязательно выиграешь. Ведь для того чтобы обязательно выиграть, противник должен обязательно проиграть. А он, этот «несговорчивый» противник, ни в какую не хочет проигрывать и изворачивается как только может...

И Гольман в конце концов допустил ошибку, после которой положение в партии стало таким (диаграмма 159):

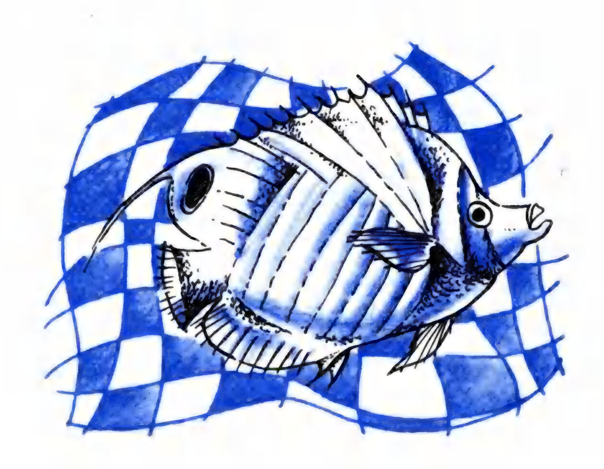
Здесь Степанов неожиданно отдал шашку: **1. d2—c3!**

«Что он, сдается, что ли? — подумал Гольман. — Или пробует последний шанс: если я поставлю дамку на e5, он пойдет g3—f4... Нет, миленький, ничего не выйдет!» И он побил **1... a1:f6.**

Дальше события разворачивались очень быстро. Степанов поддал еще — **2. e3—d4!** Гольман взял — **2... f6:a5.** Затем последовало **3. e1—d2!** Черные взяли **3... a5:e1**, и после **4. g3—h4 e1:g3 5. h4:f6! g7:e5 6. h2:b8** действительно все было кончено, но... для Гольмана.

— Сдаюсь, — сказал кандидат в мастера, — но признайтесь: вы должны были проиграть эту партию.

— Мастер есть мастер, — уклончиво ответил Степанов.

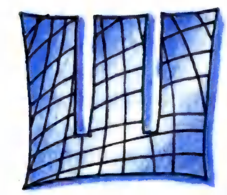




И вот наконец ветер надул паруса. Корабль быстро плывет вперед. Уже недалеко цель нашего путешествия. Мы видим неясные очертания отдельных островов — клеток. Скоро мы закончим наш путь.

КАК ИГРАТЬ В ОКОНЧАНИЯХ

ВПЕРЕД, В ДАМКИ!



ашечную партию можно разделить на три стадии: начало, середину и окончание. Считается, что партия переходит в окончание, когда на доске остается по пять-шесть шашек с каждой стороны.

В окончании любой ход имеет важное значение. Малейшая ошибка или неточность резко меняют результат партии. Главный принцип игры в окончаниях — максимальное стеснение сил противника. **Очень большое значение имеет владение пространством доски, а дамка приобретает свою максимальную силу. Становятся очень опасными шашки противника, прорвавшиеся близко к дамочным полям.** В этом случае главной задачей становится: задержать их, не пропустить их в дамки.

Игра в окончаниях почти всегда носит тонкий и сложный характер. Ошибка, допущенная в окончании, часто бывает последней ошибкой в партии. Ведь в конце игры выявляется результат. Единственная гарантия правильной игры в окончаниях — это знание типовых построений и точный расчет возникающих на доске вариантов.

Расставьте на доске такую позицию — **белые: a3, g1, h4; черные: a7, h2, h6.**

Белые, считая свое положение проигрышным, сдали партию. Но они поспешили признать свое поражение. Неожиданной игрой они могли добиться ничьей.

1. a3—b4! a7—b6 2. h4—g5!! h6:f4 3. g1—f2!, и как бы черные ни играли, они выиграть не сумеют.

Начинающий шашист должен изучить как можно больше типовых окончаний. Теория шашечных окончаний делит их на нормальные и этюдные.

Нормальные окончания очень часто встречаются в игре. Они хорошо изучены. Для них разработана определенная система ходов, приводящих к тому или иному результату. **В нормальных окончаниях, как правило, не имеет значения, чья очередь хода.**

Этюдные окончания встречаются в игре намного реже. **Им присуща оригинальность идеи, тонкая игра, неожиданный и красивый финал.** Они требуют творческого подхода и полета фантазии.

Мы с вами разберем оба вида окончаний.

НОРМАЛЬНЫЕ ОКОНЧАНИЯ ТРИ ДАМКИ ПРОТИВ ОДНОЙ

Чаще всего встречается окончание, в котором три дамки ведут борьбу против одинокой дамки противника. **По правилам игры для достижения победы сильнейшей стороне предоставляется пятнадцать ходов.** Если за это количество ходов одинокая дамка не будет побита, то партия признается ничьей.

Что же является главным в этом окончании?

Главное — это владение большой дорогой. Если одинокая дамка занимает большую дорогу, то она почти всегда добивается ничьей. Только грубая ошибка может привести к проигрышу. Надо помнить правило: когда одинокая дамка владеет большой дорогой, противнику, имеющему три дамки, предоставляется всего пять ходов для того, чтобы ее поймать.

На диаграмме 160 одинокая дамка черных находится на большой дороге, а три белые дамки занимают другие ли-

нии доски. Перед нами встает вопрос: каким образом можно попытаться поймать одинокую дамку? Для этого требуется подставить под удар две дамки, чтобы третьей побить ее. Такой прием называется «петлей». Кроме петли есть еще и несколько других ловушек. Однако при правильной игре черных одинокую дамку поймать невозможно. Доказать это нетрудно.

1. c1—e3. Петля построена, и белые угрожают поймать черную дамку. Представим себе, что черные сделают ход 1... a1—b2?, тогда последует 2. e1—c3 b2:f2 3. g1:a7, и черная дамка уничтожена. Но если черные сделают ход 1... a1—h8, то петля для них не страшна.

В этом окончании одинокой дамке следует занимать наиболее безопасные поля — a1, b2, g7, h8, и тогда ничья обеспечена. Надо лишь быть внимательным, чтобы не попасться в «петлю» и избегать другие ловушки. Таких ловушек немного, и все они рассчитаны на то, что одинокая дамка займет одно из центральных полей доски (c3, d4, e5, f6).

Рассмотрим эти ловушки.

Первая — **белые: дамка f6; черные: дамки b8, e1, h6.** При своем ходе черные выигрывают.

1... h6—g5! 2. f6:h4 b8—g3 3. h4:f2 e1:h4X.

Вторая — **белые: дамка c3; черные: дамки d6, d8, g3.**

1... d6—b4! 2. c3:a5 g3—e1 с выигрышем.

Третья — **белые: дамка d4; черные: дамки b8, d6, e1.**

1... e1—f2! 2. d4:g1 b8—a7, и черные победили.

Все эти нехитрые ловушки легко запомнить. При правильной и внимательной игре они совсем неопасны. В случае, когда одинокая дамка занимает большую дорогу, а три дамки располагаются на других линиях доски, партия должна закончиться вничью.

А что будет, если дамка, занимающая большую дорогу, имеет «партнера» — простую шашку. Хорошо это или плохо? Чаще всего — плохо.

Рассмотрим такую позицию. (Диаграмма 161.)

Черная шашка h8 стесняет движение своей дамки по большой дороге. В позиции на диаграмме белые добиваются победы.

1. h4—f2 a1—f6 (Если 1... h8—g7?, то 2. f2—d4 a1:g3 3. h2:h8 с выигрышем. Проигрывает и 1... a1—g7 из-за 2. f4—h6!, и черные вынуждены уйти с большой дороги, что равносильно проигрышу. Если же они, к примеру, сделают ход 2... g7—a1, то последует 3. h6—g7! h8:f6 4. f2—d4 a1:e5 5. h2:b8, и белые выигрывают.) **2. f2—b6.** Теперь черная дамка должна оставить большую дорогу, потому что на **2... f6—g7** имеет место **3. f4—h6** и возникает уже знакомая нам позиция. А при **3... h8—g7** последует **4. b6—d8!,** и черная дамка не имеет ни одного безопасного поля. Другие продолжения также проигрывают.

Этот пример и способ выигрыша были показаны еще в XVI веке в испанских шашечных книгах.

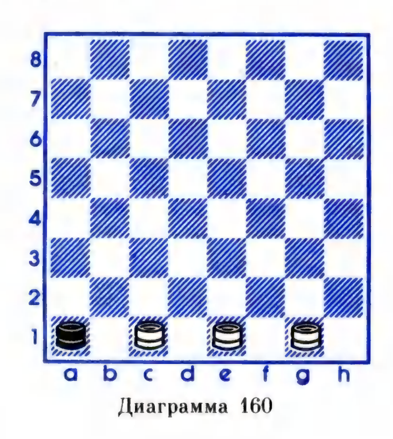


Диаграмма 160

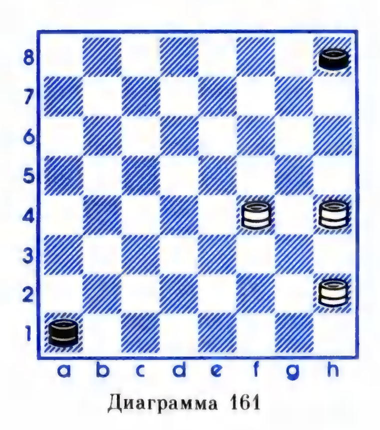


Диаграмма 161

После того как черная дамка покинет большую дорогу, получится окончание: три дамки, владеющие большой дорогой, против дамки и простой. Это окончание мы покажем вам дальше.

Теперь понятно, что простая шашка на большой дороге при наличии дамки, занимающей эту же диагональ, не усиливает позицию слабейшей стороны, а, наоборот, ее ослабляет. А в некоторых случаях приводит даже к проигрышу. Мы рекомендуем вам в таких позициях избавиться от простой шашки, отдав ее под бой, и продолжать игру одной дамкой.

ТРЕУГОЛЬНИК ПЕТРОВА

Мы с вами разобрали случай, когда одинокая дамка занимает большую дорогу, а три дамки противника владеют другими диагоналями доски. Но часто бывает и так. Большой дорогой владеют три дамки, а одна неприятельская находится на любой другой линии шашечной доски. **При таком положении три дамки всегда побеждают.**

Впервые способ ловли одинокой дамки тремя, занимающими большую дорогу, был показан в испанских книгах XVII века. В русской литературе его впервые опубликовал в 1827 году в своем учебнике шашечной игры А. Д. Петров. Впоследствии у нас позиция, которая строится для ловли одной дамки, стала называться «треугольник Петрова».

Основной принцип треугольника Петрова заключается в том, чтобы с каждым ходом все больше ограничивать в передвижениях одинокую дамку, вытесняя ее последовательно с двойников и тройников. Данный способ дает возможность при правильной игре поймать одинокую дамку в одиннадцать—тринадцать ходов из любой позиции.

На диаграмме 162 самая трудная из позиций, в которой три дамки, владеющие большой дорогой, ведут борьбу против одной дамки противника.

Система ловли разбивается на ряд задач. Самыми важными в подобных окончаниях являются **большая дорога, двойники и тройники. Большая дорога** у белых; теперь им необходимо **занять двойники,** а затем **вытеснить дамку противника с тройников. При этом следует удерживать большую дорогу,** иначе противник немедленно займет ее своей дамкой, и партия закончится вничью.

Итак, первая задача: **необходимо вытеснить черную дамку с двойников.** Как же это сделать?

1. c3—d4 (занимая свободную линию двойника) **1... b8—c7 2. d4—g1 c7—f4 3. b2—d4** (вторая дамка тоже переводится на свободный двойник) **3... f4—h2 4. d4—e3.** (Теперь черной дамке придется покинуть двойник. Если она это не сделает и сыграет 4... h2—b8, то последует 5. g1—h2 с выигрышем.) **4... h2—d6 5. g1—h2 d6—a3.**

Белые выполнили первую задачу. Они заняли своими дамками обе линии двойников.

Вторая задача заключается в том, чтобы **вытеснить теперь черную дамку с тройников, при этом не отдавая ни большой дороги, ни двойников противнику.** Для выполнения этой задачи требуется обязательно овладеть полями, которые расположены на пересечении двойников с тройниками. Это поля — на нижнем тройнике — e3 и f4, а на верхнем тройнике — c5 и d6. Понятно, что если одинокая дамка занимает один из тройников, то стороне, имеющей превосходство в силах, занимать надо указанные поля на другом тройнике.

6. h2—f4 a3—e7 7. a1—c3 (Теперь

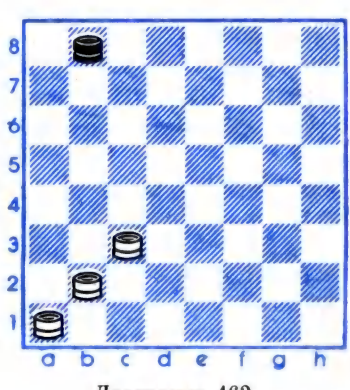


Диаграмма 162

черная дамка должна покинуть тройник, иначе она сразу же будет поймана. При 7... e7—f8 белые сыграют 8. c3—g7 f8:h6 9. e3—c1 с выигрышем. Если 7... e7—a3, то выигрывает 8. c3—b2 a3:c1 9. f4—h6X.) **7... e7—d8 8. f4—d6.** Треугольник Петрова построен. (Если бы черные сыграли 7... e7—h4, то после 8. e3—c5 опять построение треугольника завершено.)

Нам предстоит третья, и последняя, задача: **поймать одинокую дамку.** В положении на диаграмме 163 у черной дамки остается всего два хода: 8... d8—a5 или же 8... d8—h4. Любой из них приводит к проигрышу. Разберем оба продолжения.

Первое: **8... d8—a5 9. c3—e1 a5—d8 10. e3—b6 d8:a5 11. d6—b4 a5:c3 12. e1:a5,** и белые победили.

Второе: **8... d8—h4 9. c3—e1! h4—f6 10. e3—g5 f6:h4 11. d6—g3 h4:f2 12. e1:h4,** и опять белые выиграли.

В конце нашего разбора осталось лишь познакомить вас с четырьмя возможными построениями треугольника Петрова.

Первое — белые: дамки c3, e3, d6; черные: дамка d8.

Второе — белые: дамки d6, e3, f6; черные: дамка e1.

Третье — белые: дамки c5, f4, f6; черные: дамка a5.

Четвертое — белые: дамки c3, c5, f4; черные: дамка h4.

В каждом из указанных построений острый угол «треугольника» нацелен на дамку противника. Любой шашист должен обязательно уметь строить треугольник Петрова.

ТРИ ДАМКИ ПРОТИВ ДАМКИ С ПРОСТОЙ

При владении большой дорогой три дамки всегда выигрывают против дамки и простой. Единственным исключением является позиция, в которой шашка занимает поле h2. Тогда партия чаще всего заканчивается вничью.

Для достижения выигрыша надо построить **«боевую позицию»**. Расположение дамок в боевой позиции всегда зависит от того, какое поле занимает простая шашка.

Рассмотрим одну из боевых позиций. (Диаграмма 164.)

Такое построение позволяет поймать черную дамку, какое бы поле она ни занимала. Потребуется всего несколько ходов. Вот доказательство.

1. Черная дамка занимает поле b8: 1. a7—c5 b8—h2 2. d4—e5X.

2. Черная дамка занимает поле d8: 1. a7—c5 d8—h4 2. d4—f6X.

3. Черная дамка занимает поле f8: 1. a7—c5X.

4. Черная дамка занимает поле h6: 1. d4—g7 h6:f8 2. a7—c5X.

5. Черная дамка занимает поле h4: 1. d4—e5 h4—g5 2. a5—b4X (при 1... h4—d8 выигрывает 2. e5—c7, если 1... h4—e7, то решает 2. a7—c5X, а при 1... h4—e1 следует 2. e5—c3X).

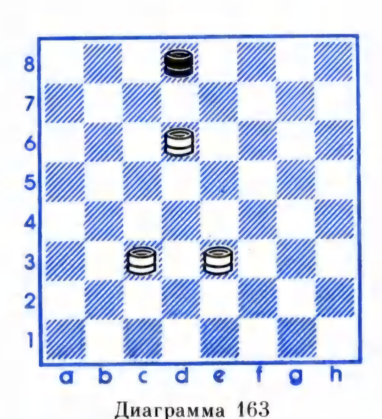


Диаграмма 163

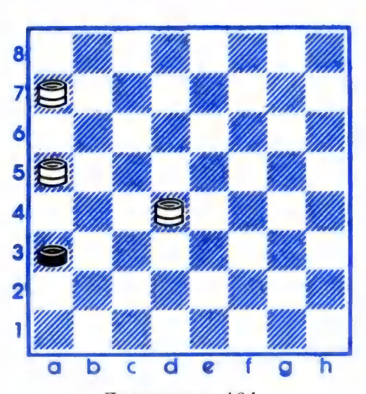


Диаграмма 164

6. Черная дамка занимает поле h2: 1. a7—b8X.

7. Черная дамка занимает поле c1: 1. a5—d2X.

Мы показали вам боевую позицию при черной простой шашке на поле a3. Но ведь простая шашка может занимать и любое другое поле. Теперь нам осталось рассмотреть боевые позиции при нахождении простой шашки на различных полях доски.

1. При черной простой на поле a3 белые дамки располагаются на полях a5, a7, d4.

2. При черной простой на поле a5 белые дамки располагаются на полях a1, a3, c3.

3. При черной простой на поле a7 белые дамки располагаются на полях a3, a5, d4.

4. При черной простой на поле b8 белые дамки располагаются на полях d8, f8, f6.

5. При черной простой на поле d8 белые дамки располагаются на полях f8, h8, f6.

6. При черной простой на поле f8 белые дамки располагаются на полях b8, d8, e5.

7. При черной простой на поле h8 белые дамки располагаются на полях f8, h6, f6.

8. При черной простой на поле h6 белые дамки располагаются на полях h2, h4, e5.

9. При черной простой на поле h4 белые дамки располагаются на полях h6, h8, e5.

Чтобы легче запомнить все боевые позиции, надо знать общее правило их построения.

Две дамки занимают на одном борту с простой два соседних поля, а третья дамка располагается на одной из четырех средних клеток большой дороги (ближе к своим дамкам).

В показанных расстановках простая черная шашка всегда занимала одно из бортовых полей. Но существуют позиции, в которых она находится не на борту. Что же делать в этом случае? Сначала ее необходимо загнать на бортовое поле, а затем построить боевую позицию.

Но бывает и так: в процессе игры простую шашку теряют или вынуждены отдать под бой для того, чтобы продлить сопротивление. Тогда получается окончание, в котором три дамки, владеющие большой дорогой, ведут борьбу против одинокой дамки. Данный случай был разобран нами выше.

КАК ПРОВЕСТИ В ДАМКИ ШАШКУ c1

Иногда встречаются положения, где две дамки с простой борются против дамки с простой шашкой. При этом сильнейшая сторона владеет большой дорогой и для достижения выигрыша стремится получить третью дамку. Тогда возникнет окончание, уже приводимое нами.

Труднее всего провести в дамки простую шашку белых, если она занимает поле c1. Ведь по пути к дамочному полю ей придется совершить путь через всю доску. А это совсем небезопасно. На длинном пути ее ожидают коварные нападения и многие другие сюрпризы.

В конце XIX века известный шашист Николай Николаевич Панкратов разработал способ проведения в дамки шашки c1 через поле c3. Способ был очень сложным, и только в советское время в 1937 году бакинец А. Розенблат предложил новый метод проводки, а через двенадцать лет таганрогский мастер Т. Шмульян применил в игре более простой способ. Он получил широкое распространение.

На диаграмме 165 видно, что сдвинуть шашку c1 нельзя. Вначале надо овладеть диагональю a5/e1. Мы можем это сделать. Как мы уже говорили, путь шашке предстоит нелегкий и долгий. Поэтому ее движение к дамочному полю следует обязательно подготовить.

1. d8—a5 e1—h4 2. a1—g7! h4—g5.

Иначе белые сыграют 3. c1—d2 и нельзя будет зайти за шашкой d2 с поля g5 из-за 4. g7—h6 g5:c1 5. a5—d2 и 6. h6:c1X.

3. a5—b6 g5—d8.

Лучше не сыграть. Грозил ход 4.

b6—e3. При 3... g5—h6 белые сыграют 4. g7—f8 h6—g5 5. b6—e3 g5:d2 6. c1:e3 a3—b2 7. f8—g7 с выигрышем. Ну, а если черные сделают ход 3... g5—e7, то немедленно последует 4. c1—d2 и нельзя 4... e7—f8 из-за 5. g7—c3 f8—h6 6. b6—e3 h6—f8 7. e3—c5 f8:b4 8. c3:a5 a3—b2 9. d2—c3 с выигрышем.

4. b6—d4 d8—a5!

Чего же добились белые? Может показаться, что «воз и ныне там». Ведь черные опять сумели занять линию косяка, а шашка c1 как стояла, так и продолжает стоять на своем поле. До сих пор ей не удалось сделать ни одного хода. Выходит, что белые старались напрасно. Это не так! Белые провели подготовительную работу, обезопасили движение своей простой шашки в дамки. Такая перестройка позиции была необходима. Теперь надо вытеснить черную дамку с линии косяка.

5. d4—f2 a5—e1.

Варианты, связанные с ходом 5... a5—b4, мы приведем в самом конце этого раздела.

6. f2—b6!

Вытеснение дамки проводится всегда сверху. В ином случае провести шашку через поле e3 будет невозможно.

6... e1—a5 7. b6—d8 a5—b4.

При 7... a5—e1 последует 8. d8—a5 e1—h4 9. c1—d2 h4—f2 10. a5—c7. Задача простая — надо вытеснить дамку черных с линии двойника. 10... f2—c5 (на 10... f2—a7 последует 11. c7—b8 a7—c5 12. b8—a7 c5—f8 13. g7—c3! f8—h6 14. a7—e3, и белые добиваются победы) 11. c7—b8 c5—a7 12. g7—a1 a7—c5 13. b8—a7 c5—e7 14. d2—e3, и белые легко проходят в дамки.

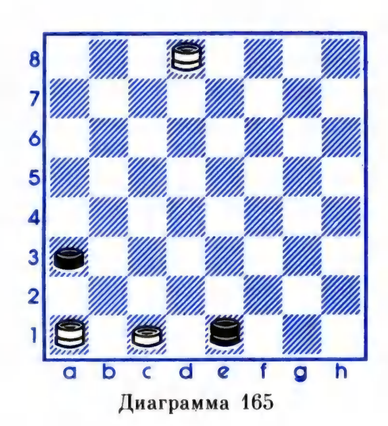


Диаграмма 165

8. d8—a5 b4—e7.

При 8... b4—f8 последует 9. g7—d4, и дамка черных попала в ловушку.

9. c1—d2 e7—f8 10. g7—c3 f8—c5.

Не проходит 10... f8—h6 из-за 11. d2—e3.

11. a5—c7 c5—f2 12. c7—b8 f2—b6.

На 12... f2—a7 последует 13. c3—a1 a7—c5 14. b8—a7, и белая простая продолжает свой путь в дамки.

13. c3—g7!

Приходится снова занимать поле g7. Было бы непростительной ошибкой играть 13. b8—a7? из-за 13... b6—a5, а затем 14... a3—b2.

13... b6—c5.

Ход черных 13... b6—a7 легко опровергается после 14. g7—a1 a7—c5 15. b8—a7 и затем 16. d2—e3.

14. b8—a7 c5—e7 15. d2—e3 e7—f8 16. g7—a1 (или c3) **f8—h6 17. e3—d4.**

Теперь все волнения позади. Простая шашка белых продолжает свой путь в дамки. Нельзя было вместо 16. g7—a1 (или c3) играть 16. g7—d4, тогда последовало бы 16... f8—c5 17. d4:b6 a3—b2, и черные добиваются ничьей. В одном случае они занимают большую дорогу, в другом — выигрывают шашку e3.

Теперь нам осталось разобрать ход черных 5... a5—b4. На него белые отвечают 6. f2—b6 b4—f8. Если 6... b4—e7, то последует 7. c1—d2 e7—d8 8. b6—a5 d8—e7 9. d2—e3 e7—f8 10. g7—a1 и далее.

7. g7—h6 f8—e7 (d6).

Не проходит 7... f8—b4 после 8. c1—b2! a3:c1 9. b6—e3 с выигрышем.

8. b6—d4, обеспечивая свободный путь шашки c1 в дамки. Ведь теперь нельзя черным играть 8... e7 (d6)—b4 из-за 9. c1—b2 и дальше 10. d4—e3X.

Для того, чтобы четко научиться проводить шашку c1 в дамки, надо несколько раз проиграть на доске показанные варианты и постараться понять принцип постепенного вытеснения черной дамки и обеспечения безопасности белой простой шашки c1.

ПОЗИЦИЯ САРГИНА

В этой позиции дамка и две простые шашки борются против дамки противника.

Впервые полный анализ этой важной позиции выполнил и опубликовал в 1891 году теоретик шашек Давыд Иванович Саргин. При окончаниях партий это положение встречается очень часто. (Диаграмма 166.)

Вы видите, что обе простые шашки белых отрезаны по нижнему двойнику неприятельской дамкой. Результат зависит от того, чья очередь хода в этом положении. Если начинают белые, то они добиваются победы. При первом ходе черных им обеспечена ничья. Давайте разберем с вами оба случая.

Ход белых — выигрыш.

1. b4—a5 g1—c5.

При 1... g1—a7 последует 2. h2—g1 a7—b8 3. c3—d4, и простые шашки белых без всякого труда проходят в дамки.

Если 1... g1—e3, то 2. h2—g1, и для черных закрыты поля f4, g5, h6 ввиду 3. g1—e3 с выигрышем.

2. h2—g1 c5—e7.

Если бы черные играли по-другому, то белая простая шашка a5 легко проходила бы в дамки. Теперь же на ход 3. a5—b6? сразу последует 3... e7—f6! 4. g1—d4 f6—d8 5. b6—a7 d8—a5, и ничья черным обеспечена.

3. g1—d4! e7—d8.

Конечно, нельзя играть 3... e7—h4 из-за 4. d4—f2 с выигрышем.

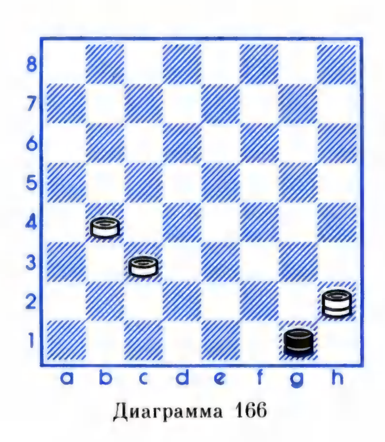


Диаграмма 166

4. d4—e5! d8—e7.

Других безопасных ходов у черных нет. Но и этот не приносит спасения. Теперь выигрыш белых — дело времени. Ведь их шашка a5 начинает свободное движение в дамки.

5. a5—b6 e7—d8 6. b6—a7 d8—a5 7. c3—d4.

В дальнейшем белые проводят обе простые в дамки. Ну, а треугольник Петрова вам известен.

Ход черных — ничья.

1... g1—b6! 2. h2—g1.

Если 2. b4—a5, то после 2... b6—g1 белые не могут согнать дамку черных с двойника, не отдав при этом черным большую дорогу.

2... b6—a5.

Теперь черные сковали две белые шашки. Двигаться может только белая дамка.

3. g1—d4.

Если 3. g1—f2, то последует 3... a5—d8 4. b4—c5 (на 4. b4—a5 черные ответят 4... d8—f6! 5. f2—d4 f6—e7!, а затем будут играть как в основном варианте) 4... d8—h4! 5. f2—e3 h4—e7 6. c5—b6 e7—f6! 7. e3—d4 f6—d8 8. b6—a7 d8—a5 с ничьей.

3... a5—d8 4. b4—a5 d8—e7! 5. a5—b6.

Все другие ходы также приводят к ничьей. На любой ход белой дамки по двойнику черные ответят 5... e7—f6, и белые вынуждены будут снова вернуться на поле d4. После этого вынужденного хода черные сделают ход 6... f6—e7, и получится старая позиция. А если белая дамка отступит по большой дороге, то черные сыграют 5... e7—c5 и окончательно отрежут белые шашки по двойнику.

5... e7—d8 6. b6—a7 d8—a5 с ничьей.

Очень сложное и тонкое окончание. На этом примере вы убедились, какое значение имеет очередность хода в окончании.

ДАМКИ С ОБЕИХ СТОРОН

Часто в игре встречаются окончания, в которых с обеих сторон принимают участие дамки. Для правильной игры

в этих окончаниях необходима точность. С некоторыми из них мы вас познакомим.

Можно ли в этом положении (диаграмма 167) добиться выигрыша? Как будто бы этого сделать нельзя. Ведь черная дамка занимает большую дорогу. Но на доске есть еще и простая черная шашка на поле h6. Она-то и является предательской шашкой для своей дамки. В позиции на диаграмме белые добиваются победы.

1. h4—g5 a1—h8.

Это единственный ход. В дальнейшем черная дамка сможет находить себе убежище только на бортовых полях a1 и h8. На любой другой ход белые сыграют **2. f4—h2** и, после хода черных **2... h6:f4,** побьют простую шашку и дамку.

2. g1—c5 h8—a1 3. c5—f2.

Для выигрыша белым надо выиграть

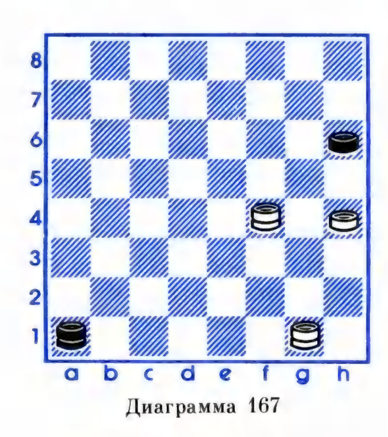


Диаграмма 167

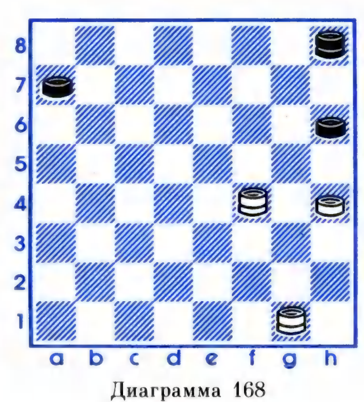


Диаграмма 168

темп. Надо получить такую позицию, в которой их дамка займет поле g1, в то время когда дамка черных будет находиться на поле h8.

3... a1—h8 4. f2—g1 h8—a1 5. g1—h2.

Черная дамка лишена удовлетворительных ходов. На 5... a1—h8 последует 6. g5—f6. Любой другой ход проигрывает после 6. f4—g3. Если бы черные вовремя сумели избавиться от своей простой шашки h6, то партия окончилась бы вничью.

На диаграмме 168 — позиция Д. Саргина. Она дополняет предыдущую позицию. Белые, используя неудачное расположение черных простых шашек, добиваются победы.

1. g1—h2.

Черные хотели отдать обе простые. В этом случае игра закончилась бы вничью. После сделанного хода ни одну из них отдать нельзя. Если черные пожертвуют 1... h6—g5, то последует взятие 2. h4:f6, и черная дамка погибнет.

1... h8—a1.

У черной дамки нет других ходов. Если она остановится на любом из открытых полей, то будет уничтожена ходом 2. f4—g5. А движение простой шашки a7 также не приносит черным спасения. Разберем такой ответ.

1... a7—b6 2. h4—g5 h8—a1 3. h2—g1 b6—a5 4. g1—c5 a5—b4 (при 4... a1—h8 решает 5. c5—b4 a5:c3 6. f4—h2 h6:f4 7. h2:a1 с выигрышем) 5. c5:a3 a1—h8 6. a3—c5 h8—a1, и получается знакомый вам прием выигрыша, показанный в предыдущем примере.

2. h4—g5 a7—b6 3. h2—g1 b6—a5 4. g1—c5 a1—h8 5. c5—b4 a5:c3 6. f4—h2 h6:f4 7. h2:a1 и белые выигрывают.

В разделе «Три дамки против дамки с простой» мы говорили, что если черная простая занимает поле h2, то партия должна закончиться вничью. Но иногда бывают исключения из общего правила. Окончание на диаграмме 169 и является подобным исключением. Его нашел и опубликовал в 1873 году в журнале «Всемирная иллюстрация» Д. Кларк. Используя неудачное положение черной дамки, белые тонкими ходами вначале

ограничивают ее движение, а затем лишают полезных ходов. Выигрыш белых весьма поучителен.

1. c1—d2 a5—d8.

После 1... a5—c7 белые выигрывают ходом 2. d2—f4.

2. e1—h4 d8—a5.

3. d2—e1 a5—d8.

При 3... a5—c7 последует 4. h4—g3 h2:f4 5. g1—e3 f4:d2 6. e1:d8X.

4. e1—a5X.

Дамка черных оказалась блокированной с обеих сторон.

В этом положении (диаграмма 170) белые добиваются выигрыша. Но для того чтобы одержать победу, надо сделать серию точных ходов.

1. c5—g1 a5—b4.

На любой ход дамкой последует 2. g1—h2 с угрозой поймать ее после 3. h6—g7, а затем 4. g5—f6.

2. g1—h2 b4—c3.

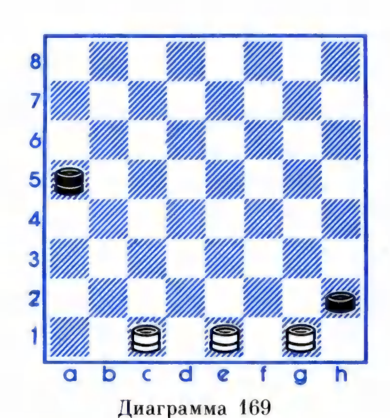


Диаграмма 169

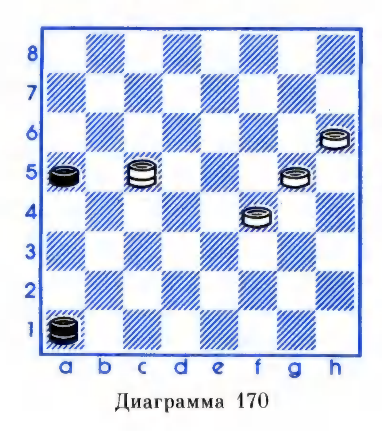


Диаграмма 170

Любой другой ход черных также проигрывает.

3. h6—g7 a1—b2.

Если 3... c3—d2, то решает 4. g5—h6 a1:h8 5. h6—g7 h8:g3 6. h2:c1X, а если 3... c3—b2, то — 4. g5—h6 b2—c1 5. g7—h8X.

4. h2—g3! b2—a3.

Опять нельзя играть 4... c3—d2 из-за известной угрозы 5. g3—h2 b2:h8 6. g5—f6, и белые выигрывают.

5. g5—h6 a3—b2.

Если 5... a3—f8, то последует 6. g3—e1 c3—b2 7. g7—h8 с легким выигрышем.

6. g3—h4! c3—d2 7. g7—h8 b2—a3 8. h4—e1 d2—c1 9. e1—h4 c1:g5 10. h4:d8, а затем белые проведут в дамки шашку h6 и при помощи треугольника Петрова добьются победы.

Мы показали вам способ выигрыша в этой позиции при первом ходе белых. Но очередь хода не имеет значения. При первом ходе черных белые приводят партию к своему выигрышу.

Рассмотрим игру при ходе черных.

1... a1—b2 2. c5—g1 a5—b4 3. g1—h2 b4—c3 4. h6—g7 b2—a3 5. h2—g3! c3—b2.

Если черные сыграют 5... a3—b2, то возможно 6. g5—h6, а затем 7. g7—h8 с выигрышем. При 5... c3—d2 решает 6. g3—e1 a3—f8 7. e1:c3 f8:h6 8. c3—a1, и обе белые простые беспрепятственно проходят в дамки.

6. g5—h6 b2—a1 7. g7—h8 a3—b2 8. g3—h2! с выигрышем.

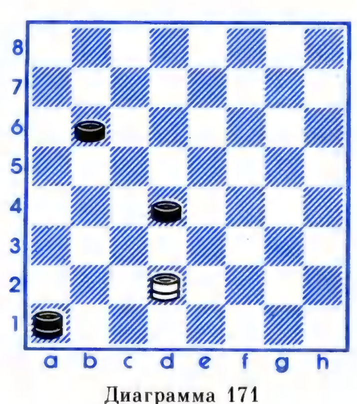


Диаграмма 171

Очень интересное дамочное окончание!

Перейдем к положению (диаграмма 171), где белые точной игрой избегают поражения. Главная их задача — максимально стеснить силы черных. Выполняется это следующим образом.

1. d2—a5 b6—c5 2. a5—d2 a1—b2 3. d2—c1 b2—a3 (если 3... b2—c3, то 4. c1—a3 c3—b4 5. a3—b2 с ничьей) **4. c1—h6 d4—c3 5. h6—e3! c5—b4 6. e3—c1 c3—b2 7. c1—d2,** и белые достигли ничейного результата.

ПРОСТЫЕ ШАШКИ ПРОТИВ ПРОСТЫХ

Вы уже знаете, что такое оппозиция. При борьбе простых шашек против простых чаще всего победа достигается при помощи оппозиции. Однако бывают случаи, когда для достижения выигрыша приходится применять и другие приемы.

В позиции **белые: a3, g1, черные: f8, h2** белые при своем ходе добиваются победы.

1. a3—b4 f8—e7 2. b4—c5 e7—f6 3. c5—d6 f6—g5 4. d6—c7 g5—f4 5. c7—b8 f4—e3 (если 5... f4—g3, то выигрывает 6. b8—a7 g3—f2 7. g1:e3 h2—g1 8. e3—d4X) **6. g1—f2! e3:g1 7. b8—a7** с выигрышем.

Этот прием называется **«столбняк».**

В следующем положении белые для выигрыша пропускают «под конвоем» противника в дамки.

Белые: a5, h2; черные: h4, h6.

1. a5—b6 h6—g5 2. b6—c7 g5—f4 3. c7—d8! f4—e3 4. d8—a5! e3—f2 5. a5—b6! (Теперь черная простая шашка f2 должна в обязательном порядке стать дамкой.) **5... f2—g1** (не спасает и 5... f2—e1, так как после 6. b6—f2 дамка черных поймана) **6. b6—a7 h4—g3 7. h2:f4 g1—h2 8. a7—b8,** и черная дамка гибнет.

В новом окончании белые добиваются победы, применив прием «распутье».

Белые: d6, e3; черные: b4.

1. d6—e7! b4—a3 2. e7—f8 a3—b2 3. f8—g7! b2—c1 4. g7—h6 с выигрышем. После нападения дамкой на простую черных ходом 3... f8—g7 черные на распутье. Куда им ставить дамку? В обоих случаях белые добиваются победы. Этот прием выигрыша называется **«распутье».**

Следующий пример как бы дополняет предыдущую позицию. Он основан на том же приеме.

Белые: b6, h6; черные: e5.

1. b6—c7 e5—d4 (если 1... e5—f4, то последует 2. c7—b8 f4—e3 3. b8—f4 с выигрышем) **2. c7—b8! d4—c3 3. b8—f4! c3—b2 4. f4—e5 b2—c1 5. e5—f4,** и дамка черных поймана.

А вот еще один прием, с которым вы уже встречались. Он называется **«вилка».**

Белые: d6; черные: a7, h8.

1. d6—c7 h8—g7 (если 1... a7—b6 2. c7:a5 h8—g7 3. a5—b6 g7—f6 4. b6—c7 f6—e5 5. c7—b8 e5—d4 6. b8—f4 d4—c3 7. f4—c1, и белые победили) **2. c7—d8 g7—h6 3. d8—f6** (можно и 3. d8—a5) **3... a7—b6 4. f6—d4 b6—a5 5. d4—c3 h6—g5 6. c3—d2 g5—h4 7. d2—e1X.**

Дальше покажем позицию, где белые добиваются победы новым приемом, который можно было бы назвать **«подножкой».**

Белые: c3, e3, f6; черные: a3, a5, f8.

Черные хотят пожертвовать шашку и прорваться в дамки. Если это им удастся, то партия закончится вничью.

1. e3—d4! a5—b4 2. c3:a5 a3—b2 3. f6—e7! f8:d6 4. d4—c5 d6:b4 5. a5:a1 — белые уничтожили все шашки противника.

Сейчас будет рассмотрена позиция, где белая простая шашка находится рядом с дамочным полем. Однако ей приходится вести борьбу сразу против трех шашек противника.

Белые: a7; черные: a3, b4, c7.

1. a7—b8 c7—b6 2. b8—a7 b6—a5 3. a7—d4 с выигрышем.

Этот прием называется **«застава»,** так как дамка белых при помощи нападения на черную шашку загоняет ее в угол и отрезает все силы противника по большой дороге.

Иногда борьба простых шашек против

простых заканчивается неожиданной комбинацией.

В этом положении (диаграмма 172) белые проводят комбинацию и при помощи оппозиции добиваются выигрыша.

1. e3—f4! e5:g3 2. e1—f2! g3:e1 3. b4—a5 e1:b4 4. a5:c7 b8:d6 5. a3:g5X.

Интересным было окончание партии киевского мастера Б. Блиндера против Ф. Котлярова. (Диаграмма 173.)

1. h4—g5 f8—e7 (проигрывает 1... a5—b4 из-за 2. g5—h6! g7—f6 3. e3—f4 c5:g5 4. a3:a7 g5—f4 5. a7—b8 f6—e5 6. d2—e3 f4:d2 7. b8:c1X) **2. e3—f4! c5:c1 3. a3—b4! a5:c3 4. g5—h6 c1:g5 5. h6:h6X.**

Это финальный удар — «круг почета».

Позиция Н. Кукуева, при маленьком количестве шашек с обеих сторон, таит в себе взрывную комбинацию.

Белые: a3, c3, f6, g5, h6; черные: a5, b6, f8, h4.

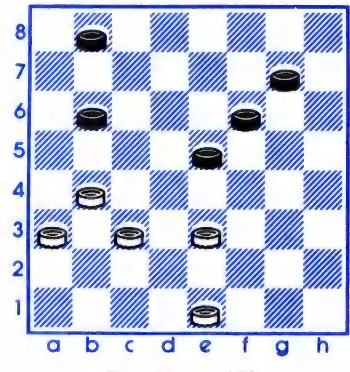


Диаграмма 172

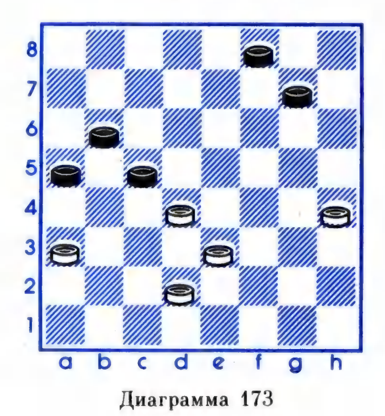


Диаграмма 173

Несмотря на численное меньшинство, черные уверены, что остановить простую h4 от прохода в дамки невозможно.

1. a3—b4! h4—g3 2. f6—e7! f8:d6 3. c3—d4! a5:e5 4. g5—f6 e5:g7 5. h6:a7 с выигрышем.

И в заключение нашего рассказа о борьбе простых шашек против простых мы покажем вам позицию, в которой неожиданная комбинация принесла быструю победу белым. (Диаграмма 174).

1. c3—d4! c7—b6 (к проигрышу ведет размен две на две: 1... c7—d6 2. d4:b6 d6—e5 3. f4:d6 e7:a7 4. a3—b4! f8—e7 5. b4—c5 h8—g7 6. e3—f4X) **2. f4—g5! h6:d2 3. f2—g3 c5:e3 4. g3—f4 e3:g5 5. h4:e1** с выигрышем (фрагмент взят из партии Никифоров—Авсеев).

Борьба простых шашек с простыми носит всегда сложный характер. Порой применение неожиданного маневра может решить результат партии. Играть эти окончания следует внимательно и осторожно.

ДАМКИ ПРОТИВ ПРОСТЫХ

Дамка по сравнению с простой шашкой имеет большую свободу в передвижениях по доске. Это позволяет ей напасть с тыла, нанести решительный удар, отрезать по какой-нибудь диагонали шашки противника. Дамка представляет в окончании большую силу. Чем меньше шашек остается на доске,

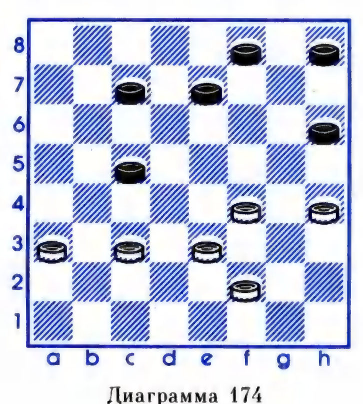


Диаграмма 174

тем больше простора для движения получает дамка.

Разберем известную позицию Н. Кукуева, в которой одна дамка в самом конце демонстрирует свою силу против пяти (!) простых противника. (Диаграмма 175.)

1. c3—e1! g3—h2 2. e1—g3! h2:f4 3. b4—c5! d6:b4 4. b2—a3, и куда бы черные ни пошли, белые одерживают победу, играя всего одной дамкой. Проанализируйте все возможные ответы черных.

В новой позиции одна белая дамка демонстрирует свое преимущество против трех простых противника.

Белые: дамка e7; черные: простые a7, b8, h6.

1. e7—d8 a7—b6 (если 1... b8—c7, то 2. d8:a5 h6—g5 3. a5—d2 g5—h4 4. d2—e1 a7—b6 5. e1—f2 b6—a5 6. f2—e1, и белая дамка одержала победу) **2. d8:a5 h6—g5 3. a5—d2 g5—h4 4. d2—f4 b8—a7 5. f4—c7** с выигрышем.

Четыре дамки против одной всегда побеждают. А если четыре простые против дамки... Посмотрите сами, как дамка ведет с ними неравный бой и добивается ничьей. (Диаграмма 176.)

1. a5—b4 e7—f6 2. b4—d6 a7—b6 3. d6—f4 b6—c5 (при 3... g7—h6, достаточно хорошо 4. f4—e3 b6—a5 5. e3—f4 a5—b4 6. f4—d2 b4—a3 7. d2—c3 f6—g5 8. c3—e5, и ничья белым обеспечена) **4. f4—h6 c5—d4 5. h6:f8 f6—e5** (иначе белая дамка ходом 6. f8—d6 отрежет две черные простые по двойнику) **6. f8—h6 d4—c3 7. h6—g7 e5—d4 8. g7—f6 h4—g3 9. f6—h4 g3—h2 10. h4—f2,** и белые забирают шашку.

А вот еще более интересный пример. Пять простых против одной дамки должны играть очень точно, чтобы завершить поединок вничью.

Белые: дамка h2; черные: простые f6, g5, g7, h4, h6.

1. h2—b8 f6—e5! (проигрывает 1... g5—f4 из-за 2. b8:h2 f6—g5 3. h2—b8 g7—f6 4. b8—d6 g5—f4 5. d6:h2 h6—g5 6. h2—b8 с выигрышем) **2. b8:h2 g5—f4! 3. h2:h8 h4—g3 4. h8—d4 g3—h2 5. d4—g1 h6—g5 6. g1—d4,** и ничья.

В следующем окончании белая дамка отрезала пять черных шашек по тройнику.

Белые: дамка f8; черные: простые a5, a7, b6, b8, c7.

Несмотря на большое количество шашек, черные не могут избежать поражения. Проверим это.

1... b6—c5 2. f8:a3 a7—b6 3. a3—f8 c7—d6 4. f8:a7 a5—b4 5. a7—d4, и белая дамка выигрывает, отрезав по большой дороге две шашки противника.

Нам уже известен прием самоограничения. Новая позиция опять демонстрирует этот интересный прием.

Белые: дамка c3; черные: простые c7, d6, e7, f4.

1. c3—a5!, и одна дамка выигрывает против четырех шашек противной стороны.

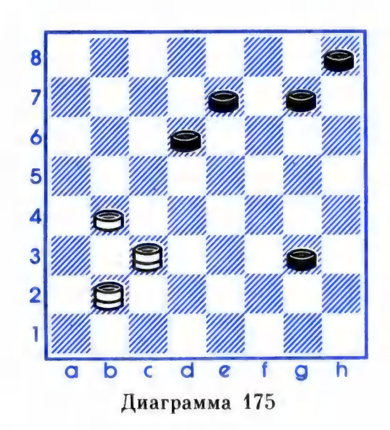


Диаграмма 175

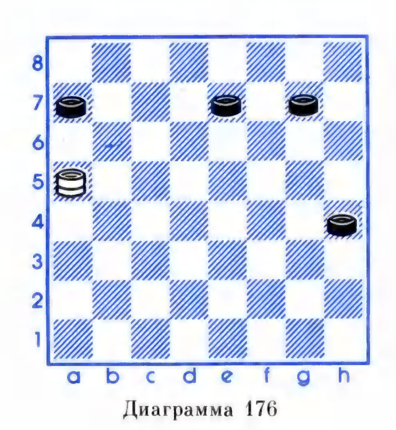


Диаграмма 176

Следующая позиция снова показывает силу дамки.

Белые: дамка g3; черные: простые a3, c3, d4, e7.

Черные шашки a3 и c3 стоят рядом с дамочными полями. Сумеет ли дамка отразить их нападение?

1. g3—e1 e7—f6 (в случае 1... c3—b2 последует 2. e1—c3 e7—f6 3. c3:g7 с ничьей) **2. e1:a5 f6—g5 3. a5—d2 g5—h4 4. d2—e1 a3—b2 5. e1—f2 d4—c3 6. f2—e1**, и, забирая черную простую, белые обеспечивают себе ничью.

ОРИГИНАЛЬНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

В этом разделе мы покажем вам ряд окончаний, где достигнуть цели можно только единственным путем, применив прием с оригинальным решением поставленной задачи. Чаще всего разыгрывание таких окончаний основано не на общих принципах игры, а на исключениях. Такие окончания встречаются редко.

В этой позиции (диаграмма 177) белые выигрывают после жертвы трех шашек. (Ю. Шмидт.)

1. c3—b4!! e5:a5 2. a3—b4! a5:c3 3. g3—f4 g7—h6 4. f4—e5 f6:f2 5. h4:h4. Круг почета приносит белым победу!

Очень интересное окончание получилось в партии ленинградского мастера Александра Степанова.

Белые: b4, c5, e3, g3; черные: c7, e5, e7, g5.

Сейчас ход черных, и они, рассчитывая на ничью, без промедления напали на белую шашку g3.

1... g5—h4. Неожиданно белые сыграли **2. e3—d4!! h4:f2** (если 2... e5:a5, то последует 3. c5—b6 h4:f2 4. b6:e1 с выигрышем) **3. d4:b6 f2—e1 4. b6—d8 e1:a5 5. c5—b6 a5:c7 6. d8:a5** и уверенно победили.

Поучительный случай произошел в партии З. Альтшулер — В. Городецкий. В позиции **белые: дамка e3, простые g3, h2, h4, черные: дамка c7, простые e5, f6, g5, h6** белые имеют на шашку меньше. Естественно, они решили сразу же добиваться ничьей. Рассчитали они сделать это следующим образом.

1. g3—f4 e5:g3 2. h2:f4 c7:h2 3. e3—d4 h2—e5 4. d4—a1 g5—f4 5. h4—g5, и у белых большая дорога.

Но после того как белые сыграли **1. g3—f4? e5:g3 2. h2:f4**, последовало непредвиденное **2... c7:g3!** и после **3. h4:f2 f6—e5!** дамка белых попала в самоограничение. **4. e3—a7 e5—d4 5. a7:e3 g5—f4**, и белым пришлось признать свое поражение.

В окончании И. Тимковского (диаграмма 178) белые единственными ходами добиваются победы. Такому трудно поверить, ведь у черных стоит шашка на поле c3. Но посмотрим. Самое главное здесь найти правильный ход. Например, если играть 1. h2—g3, то черные добьются ничьей так: 1... g7—f6 2. g3—h4 f6—e5 3. g1—h2 e5—d4 4. h2—g3 c3—b2! 5. c1:a3 d4—c3 6. f2—e3 h8—g7

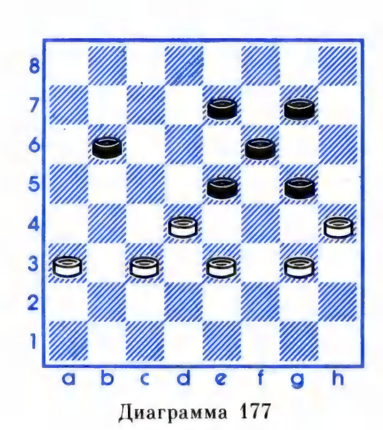


Диаграмма 177

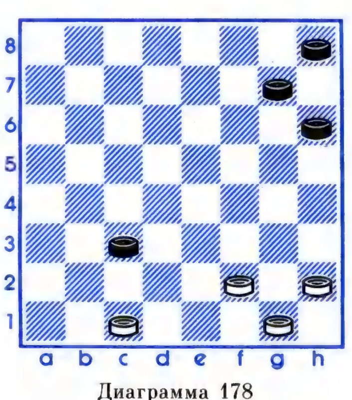


Диаграмма 178

7. g3—f4 g7—f6=. Однако другой план приносит победу.

- **1. f2—g3!! h6—g5** (при 1... g7—f6 возможно 2. g3—h4 f6—e5 3. c1—d2! c3:e1 4. g1—f2 e1:g3 5. h2:d6, и белые выигрывают) **2. g3—h4 g7—f6** (не проходит 2... g5—f4 из-за жертвы 3. h2—g3! f4:h2 4. h4—g5, и белые выигрывают) **3. h2 — g3 h8 — g7 4. g1 — f2 g7 — h6** (не спасает 4... g5 — f4 5. g3:e5 f6:d4 6. h4—g5, и белые выигрывают) **5. f2—e3 c3—d2 6. e3—f4! g5:e3 7. g3—f4 e3:g5 8. c1:e3,** и две белые шашки выигрывают против трех шашек противника.

Гроссмейстер З. Цирик в одной из своих партий применил необычный комбинационный маневр.

Белые: d2, d4, f2, g7; черные: b6, d6, f4, h4.

У белых позиция сильнее, но добиться победы нелегко. Ведь черная простая f4 грозит прорваться в дамки.

1. g7—h8 f4—g3 2. d4—e5!! d6:f4 (в случае 2... g3:f6 белые выигрывают так: 3. h8:a5 h4—g3 4. a5—b6 g3—h2 5. b6—g1X) **3. f2—e3! g3—h2 4. e3:g5 h4:f6 5. h8:a7,** и после того как черные поставят дамку на поле g1, она будет поймана.

Совсем фантастическим кажется окончание, разработанное Я. Гординым.

Белые: e3, h2, h4; черные: c7, f6, h6.

В создавшемся положении даже опытный шашист, играя белыми, может признать свое поражение. Но ничья здесь все же есть.

1. h2—g3 c7—d6 2. g3—f4 f6—e5 3. h4—g5!! e5:g3 4. e3—d4 h6:f4 5. d4—e5 d6—c5 6. e5—f6, и белые первыми овладевают большой дорогой.

Не выигрывает за черных и другое продолжение. **2... d6 — c5,** тогда **3. h4—g5 f6:h4 4. f4—e5 h6—g5 5. e3—f4 g5:e3 6. e5—f6,** и снова большая дорога в руках белых.

В позиции на диаграмме 179 присутствует дух фантастики. У черных — лишняя шашка, а кроме того, и воин на поле e3 препятствует ходам белых шашек первой линии. Казалось бы, ничто не может спасти белых от поражения. Но спасение есть.

1. c3—b4!! g5—f4 (остальные ходы тоже приводят к ничьей) **2. b4—a5 b6—c5 3. a5—b6 c5—d4 4. c1—d2!! a7:c5 5. g1—f2!!** Белые предлагают черным выбор: бить на c1 или на g1. Но куда бы черные ни побили, последует 6. f2—e3 (или 6. d2—e3) и 7. e1:c7. Партия оканчивается вничью.

Это блестящее окончание разработал американский шашист Джек Бернмэн.

ЭТЮДЫ

Этюдом называется составленная позиция, в которой одна из сторон (обычно белые) строго единственным путем должна выполнить задание (выиграть или добиться ничьей).

Этюды должны удовлетворять и другим требованиям. В них должно быть не менее двух вариантов. Все шашки, находящиеся на доске, должны принимать участие в решении.

Решение этюда всегда связано с неожиданными ходами и часто с жертвами, оно должно быть красивым и включать в себя элемент художественности. Недаром этюдную композицию называют поэзией шашек.

Любой этюд имеет основную тему и подчинен определенной идее. Часто решение этюда затрудняют «ложные следы». Особенно ценятся этюды, близкие к практическим окончаниям.

Этюд Н. Кукуева очень похож на позицию, взятую из игры.

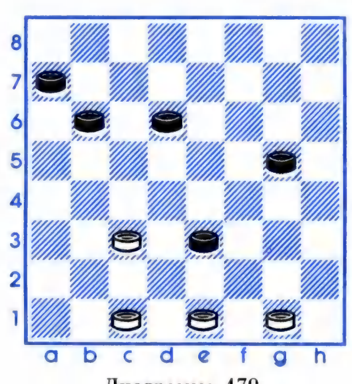


Диаграмма 179

Белые: дамка b8, простые g1, h2; черные: простые d4, f6.

Черная шашка d4 стремится прорваться в дамки. Задержать ее невозможно. Как же белым добиться победы?

1. b8—d6! d4—c3 2. d6—a3! c3—d2! 3. a3—c1! d2—e1 4. c1—g5! f6:h4 5. g1—f2 e1:g3 6. h2:f4X.

В этюде Д. Калинского каждая из сторон имеет всего по две шашки. Но маленькое количество сил не снижает накала борьбы. Очень тонкими ходами белые добиваются победы.

Белые: b2, e7; черные: a5, e5.

1. e7—d8 e5—d4 2. d8—f6! d4—e3 3. f6—h4 a5—b4 4. h4—e1 b4—a3 5. b2—c3 e3—d2 6. c3—b4 a3:c5 7. e1:f8X.

Оригинальная идея выигрыша в следующей позиции. (Этюд И. Серебрякова.)

Белые: e5, f6, g1; черные: a5, h2, h8.

1. f6—e7 a5—b4 2. e7—d8! b4—c3 3. d8—g5 c3—b2 4. g5—c1! b2—a1 5. g1—f2! a1:f6 (g7) **6. f2—g3 h2:f4 7. c1:d8** (f8) **X.**

Этюд А. Егорова по своему рисунку напоминает позицию И. Серебрякова, но здесь отсутствует черная простая на поле h8.

Белые: e5, f6, g1; черные: a5, h2. Вот как белые добиваются победы.

1. f6—g7 a5—b4 2. g1—f2!, и черные проигрывают. Если теперь 2... b4—a3, то решает 3. g7—h8 a3—b2 4. f2—g3 h2:d6 5. h8:a1X. При 2... b4—c3 выигрывает 3. g7—f8 с последующей угрозой 4. f2—g3.

Этюд В. Кульчицкого совсем несложен для решения, но считается одним из лучших на тему запирания дамки.

Белые: дамка a5, простые e1, f2; черные: простые b4, c3, e5. Он решается так:

1. f2—e3 b4—a3 2. a5:d2 a3—b2 3. d2—c1! b2—a1 4. e3—d4! e5:c3 5. c1—b2! c3—d2 6. e1:c3X.

Если 2... e5—d4, то 3. e3:c5 a3—b2 4. d2—c3 b2:b6 5. e1—d2 b6—c5 (или 5... b6—a5) 6. d2—c3 с выигрышем.

Намного труднее найти выигрыш в старинном этюде Александра Васильевича Харьянова. (Диаграмма 180.)

1. e7—f8 f4—g3.

Если 1... c3—b2, то 2. d8—f6 b2—a1 3. f8—g7X. В случае 2... b2—c1 выигрывает 3. f6—b2.

При 1... c3—d2 победу приносит 2. d8—a5 d2—c1 (если 2... d2—e1, то решает 3. a5—c3X) 3. a5—c3, и черная дамка ловится. Если 1... f4—e3, то последует 2. d8—f6 c3—d2 3. f6—d4 e3:e7 4. f8:e1 с выигрышем.

2. d8—g5 c3—b2 3. g5—f6 b2—a1.

Нельзя ставить дамку на поле c1 из-за 4. f6—b2!X.

4. f8—g7 g3—h2 5. g7—h8 a1:g7 6. h8:d4 h2—g1 7. d4—a7 g1—h2 8. a7—b8, и белые выигрывают.

На диаграмме 181 — пример из творчества выдающегося русского этюдиста Александра Алексеевича Савельева. Тонкой игрой белые лишают противника полезных ходов и добиваются победы.

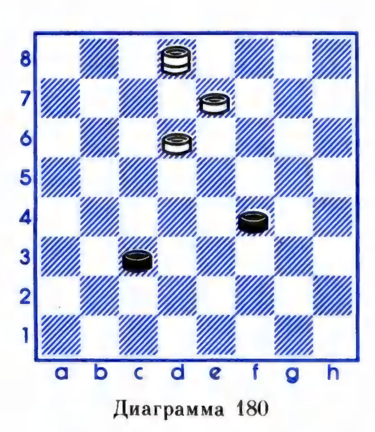


Диаграмма 180

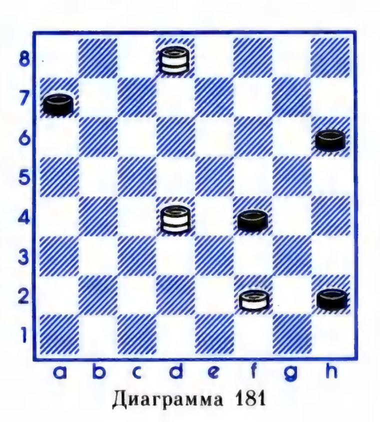


Диаграмма 181

1. d4—c5! h6—g5.

Проигрывает 1... h2—g1 из-за 2. d8—a5 g1:b6 3 a5:g3 h6—g5 4. g3—h4 g5—f4 5. h4—f2X. На 3... a7—b6 последует 4. g3—f2 b6—a5 5. f2—e1 h6—g5 6. e1—d2 g5—h4 7. d2—e1, и снова белые выигрывают.

2. d8:h4 h2—g1.

Если 2... f4—g3, то белые выигрывают после 3.f2—e3.

3. h4—g3! f4:h2.

При 3... g1:b6 последует 4. g3:a5X.

4. c5—e3 a7—b6 5. e3:a7 g1:c5 6. a7:g1 с выигрышем.

На диаграмме 182 изображен известный этюд Б. Блиндера. Идея его — максимальное стеснение дамки черных. В финале черная простая становится предательской шашкой для своей дамки.

1. b6—a7! h2—g1.

Если 1... d4—c3, то 2. d6—b4 c3:a5 3. b8—d6 и ставить дамку нельзя из-за 4. d6—c5. А при 1... d4—e3 выигрывает 2. d6—b4 e3—f2 3. b4—e1 f2—g1 4. e1—b4 g1—e3 5. b4—c5 e3:b6 6. a7:c5 h2—g1 7. b8—a7, и черная дамка поймана.

2. d6—a3 d4—e3 3. a3—b4 g1—f2.

Ведет к проигрышу и 3... e3—d2 после 4. b4:e1 g1—d4 5. e1—f2 d4:g1 6. b8—d6, и дамка поймана.

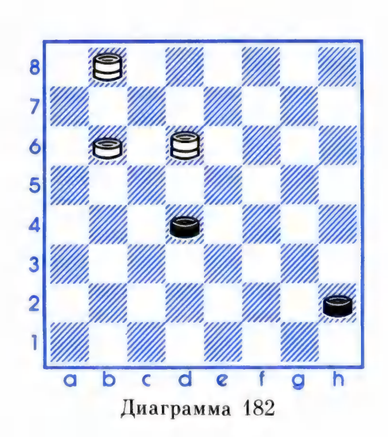


Диаграмма 182

4. b4—e1! f2—h4.

Если 4... f2—g1, то решает 5. b8—d6.

5. b8—f4! e3:g5 6. a7—b8 с выигрышем.

Этюдное творчество безгранично. В этом разделе мы познакомили вас с некоторыми замечательными этюдами, созданными авторами в разное время. В одних этюдах борьбу ведут простые шашки, в других — дамки или дамки с простыми. Знание этюдных идей, как нить в лабиринте шашечных окончаний, дает возможность точно играть в заключительной стадии партии.

Сейчас рассказ о шашечном самородке Бобре, о том, как он обыграл купца. Вам будет интересно узнать и о ресторане «Доминик» — первом шахматно-шашечном клубе Петербурга, а также о проведении третьего первенства России.



ВМЕСТО ЛОШАДИ

Во втором Всероссийском первенстве Петербург представлял Василий Иванович Шошин.

Шашечная игра в столице была в большом почете. Играли мещане, рабочие, мастеровые, матросы, купцы. За мудрой игрой проводила свой досуг интеллигенция.

На Сенном рынке купцы с большим азартом предавались шашечной забаве. Бывало и так, что какой-нибудь именитый купец, богатство которого нельзя было сосчитать, проигрывал партию бедняку.

Известный русский юморист конца прошлого столетия Николай Александрович Лейкин в рассказе «Шашечный игрок», написанном в 1880 году, показал купца, увлеченного шашками, и его партнера самородка-грузчика.

Прочтите отрывок из этого рассказа:

«К Бобру подошел купец.

— Здравствуй, хваленый игрок! — сказал он.

— Здравствуй, купец Верзилов. Наслышаны мы, что ты до шашечной игры лих, так вот сразиться к тебе пришел, — отвечал Бобер и протянул купцу руку.

— Знаменитому игроку почет! — пожал руку мужика купец и спросил: — Много ли вперед?

— Одну шашку дам.

— Стыдись, одну шашку! Ведь ты на шашечной доске спишь. Дай две.

В это время к купцу подскочил агент.

— Федосей Амосыч, дайте заказ, я вам еще два процента скину, — сказал он.

— Эй, молодцы! Уберите от меня немца! — крикнул купец.

— Что же это такое!

— А то, что теперь не подходи ко мне. Рука у меня тяжелая. Иди, говорю; будешь звонить, все равно ничего не отвечу.

— Да вы от своей выгоды отказываетесь!

Купец не отвечал и, обращаясь к Бобру, спросил:

— На что же мы играть будем?

— На твой позор. Больше я ни на что не играю. Денег у тебя и без того много. Выиграешь ты у меня рубль, какая тебе польза? Никакой пользы, но зато получишь славу, что Бобра обыграл. А я твоего позора хочу. Обыграю тебя, так посади ты меня в салазки и провези вдоль всей линии лавок, запрягшись вместо лошади. Соседи твои увидят, что ты меня везешь, с меня и довольно.

Купец задумался и почесал затылок.

— Возьми четвертную бумажку вместо позора, — сказал он.

— А сам проиграю? Ведь четвертной я тебе не могу отдать. Значит, надо вровень. Только через бескорыстие мое такое мне насчет игры и понятие. А буду деньги брать — ходы потеряю. Ты выиграешь — бери с меня славу; я выиграю — позор мне твой подай.

— Дай мне две шашки вперед — согласен.

— Ешь! — отрезал Бобер.

Сели играть на задней галерее лавки. Шашечницей служила та же скамейка, на которой сидели. На ней были нарисованы квадраты. Вокруг игроков столпился народ. Играли молча. Купец долго обдумывал ходы и при этом грыз шашку. Было во всем этом что-то торжественное.

Немец-агент сунулся было опять к купцу с предложением товара, но его остановили приказчики.

— Что вы! Да ведь он теперь без дальнего разговора вдарит по сусалам!

Немец отошел и захорохорился.

— Ударит, так ведь и в тюрьме посидит, — сказал он.

— А что же ему тюрьма? Из-за шашек он и в тюрьму готов. Он вон по ночам вскакивает, расставляет шашки и ходы делает. Пронзительнее его насчет шашек и не сыщешь, — отвечали ему.

Счастье колебалось на сторону купца. Он улыбался и даже потел. Невзирая на мороз его ударило в жар.

— Выиграю у тебя, Бобер, шапку тебе хорошую бобровую подарю, — сказал купец.

— Подарок примем, а корыстный выигрыш — ни-ни! — отвечал Бобер.

Вдруг необдуманный ход, и Бобер начал «есть» шашки купца.

Купец побледнел.

— Садись, ваше степенство, к стенке, — сказал Бобер и задвинул шашками шашку купца. После этого партия кончилась быстро. Купец проиграл.

— Молодцы! Давайте салазки! — кричал Бобер.

— Прикажите, Федосей Амосыч? — спросили окружающие игроков.

— Давайте, — еле произнес купец.

Подали салазки. Бобер сел в них. Купец взялся за веревку и повез Бобра по двору рынка, мимо лавок. Он то краснел, то бледнел, и на глазах его были слезы. Бобер сидел важно, но вдруг крикнул: «Ура! Именитого купца обыграл и теперь позором его тешусь».

РЕСТОРАН «ДОМИНИК»



В Петербурге, на Невском проспекте, в ресторане «Доминик» подавали к столу не только кушанья и закуски. По просьбе посетителей к десерту подавалась еще и... шашечная доска. В этом ресторане был организован своеобразный шахматно-шашечный клуб. Музыка не играла, и никто не танцевал. Зато за столиками происходили упорные сражения на клеточной доске. Среди посетителей этого ресторана бывали известные шахматисты Ласкер, Шифферс, Пильсбери, Маршалл, Чигорин, шашисты Каулен, Оводов, братья Шошины.

В этой шахматно-шашечной академии иногда разыгрывались целые турниры, а призы в них зачастую превышали тысячу рублей.

Вот что рассказывал о посещении этого ресторана известный мастер шашечной игры В. Руссо: «Попав в среду испытанных игроков этой «академии», с благоговением и трепетом смотрел я на окружающих меня. Все они казались необыкновенными и недосягаемыми игроками, магами и чародеями шашечной игры. Моя собственная игра казалась мне такой ничтожной, что я даже помыслить не мог лично с кем-либо сразиться. Мне казалось, что это была бы форменная профанация чудесной игры. Я держал себя на расстоянии и часами молча простаивал за спинками стульев играющих, ограничиваясь только скромным наблюдением. Я ждал чего-то необыкновенного, что могло бы меня каким-либо чудом втянуть в эту игру. И каждый раз, далеко за полночь, после закрытия ресторана, с затекшими и «обломанными от усталости ногами, я тяжело плелся домой».

Любители шашечной игры, встречаясь на улицах Петербурга, говорили друг другу всего три слова: «Вечером — у «Доминика». Эти слова были как бы официальным вызовом на матч.

А вечером начинался съезд гостей со всех концов города. Никто не хотел пропустить даже один день. Всех интересовало: кто из «знаменитых» будет сегодня блистать своей игрой.

В шашечных баталиях неизменно побеждал брат Василия Шошина — Александр. Молодой, скромный, с голубыми как небо глазами, он невольно внушал к себе симпатию.

Приезжие шашисты, посещая ресторан, прежде всего хотели сразиться с ним. Но удачи им не было. «Сашень-

ка» разгадывал их планы, находил незаметные комбинации, сам подстраивал незаметные ловушки и выигрывал очередную встречу.

Слава о молодом петербургском игроке летела по городам и весям России. И поэтому Александр Шошин в числе первых был приглашен принять участие в третьем первенстве России.

В ТРЕТИЙ РАЗ

Прошло три года со дня проведения второго чемпионата России. За это время значительно вырос класс сильнейших мастеров игры. Подросла талантливая молодежь. Среди молодых самым сильным считался петербургский игрок Александр Шошин. Утверждали, что он легко ведет расчет на пятнадцать ходов вперед.

По традиции третье первенство началось в Москве 1 июля 1898 года. В нем приняли участие двенадцать сильнейших. Все они были хорошо подготовлены к упорным сражениям. Предстояла борьба за титул чемпиона России. В этом турнире не смог принять участие из-за болезни чемпион России Воронцов.

Петербургские болельщики рассчитывали на то, что их «Сашенька» сумеет потеснить «самого» Каулена. Однако этого не произошло. Каулен, выигрывая партию за партией, пролагал себе дорогу к первому месту. По стопам за ним шли Шошин и А. Оводов, но догнать его не сумели. «Шашечный король» Москвы завоевал титул чемпиона России. Второе и третье места поделили Шошин и А. Оводов.

В дни турнира был сыгран товарищеский матч между Кауленом и петербуржцем Шошиным. Вначале Каулен хотел отказаться от этой встречи, но московские болельщики уговорили его сыграть с талантливым юношей. Матч игрался из девяти партий. Молодой петербуржец выиграл три встречи, одну проиграл, а остальные пять закончил вничью. Неожиданный результат матча с победителем турнира произвел ошеломляющее впечатление на всех участников первенства и многочисленных зрителей. Непобедимый Каулен испытал горечь поражения.

Александр Иванович Шошин сыграл большую роль в развитии русского шашечного искусства. Он был не только очень сильным практическим игроком, но и блестящим составителем задач и этюдов, которые и сегодня являются шедеврами шашечного творчества. Шошин любил сочинять стихи и даже сотрудничал в петербургских журналах.

В одной из партий, сыгранных с сильным шашистом Аркадием Оводовым, Александр Иванович провел блестящую комбинацию. После этой победы Шошин описал партию в стихах. Это стихотворение дает возможность проследить весь ход борьбы. Свой рассказ Шошин ведет от имени противника:

...Считая игроком себя
Сильнейшим в этом мире,
Пошел с уверенностью я
c3 на d4.
И, не заставив долго ждать,
Противник, без сомненья,
Ответил мне d6 — e5,
И... началось сраженье.
d2 — c3 e7 — d6
g3 на h4...
Противник мой готовит месть
На удивленье миру.
Глаза его огнем горят,
В них страха нет следа;
Прекрасный ход h6 — g5
Он делает тогда.
И вижу я: ходов мне нет,
И лишь с трудом, едва
Нашел я правильный ответ —
Ход e1 — d2
Противник, к горю моему,
Сыграл b6 — a5.
Я поспешил вослед ему
Ответ скорее дать:
a3 на b4 я
Решительно пошел
И этот слабый ход меня
К погибели привел!
Что было дальше — вспоминать
Теперь не в силах я,
И предлагаю доиграть
Другому за меня!..

Партия игралась так.

А. Оводов — А. Шошин

1. c3—d4 d6—e5 2. d2—c3 e7—d6 3. g3—h4 h6—g5 4. e1—d2 b6—a5 5. a3—b4? g5—f4! 6. e3:c5 c7—b6 7. d4:f6 b6:d4 8. c3:e5 a5:c7X.

ЧЕМПИОН ЧЕМПИОНОВ

Четвертый чемпионат России был последним до революции. В том турнире принимали участие пятнадцать человек. В числе участников была «большая тройка»: Воронцов, Каулен и Шошин. Испытанные мастера с полным основанием могли претендовать на победу в соревновании.

Никаких официальных шахматных и шашечных клубов в Москве не было. Да и в других городах их тогда не существовало. Вспомним ресторан «Доминик» в Петербурге. Поэтому турнир открылся в Московском дворянском собрании, там участники играли по вечерам, утром они встречались в гостинице, где остановился Бодянский. Зрителей почти что не было. В клуб Дворянского собрания не пускали в рабочей одежде, а в гостинице игра проходила в очень маленьком помещении.

Знаменитый Воронцов на протяжении всего турнира вынужден был догонять молодого петербургского шашиста, и только в конце соревнования, выиграв последнюю партию, он обогнал Шошина, да и то всего на пол-очка. «Чемпион чемпионов», гордость русских шашистов, Сергей Андреевич Воронцов в третий раз завоевал титул чемпиона России. Вторым шашистом страны стал молодой петербуржец Александр Шошин. На третьем месте остался бывший «шашечный король» Москвы Федор Альбертович Каулен.

Четвертый чемпионат сыграл большую роль в пропаганде шашек среди широких масс населения. Во многих городах России появились кружки любителей шашек. Некоторые журналы стали помещать на своих страницах отделы, посвященные шашечной игре. А в 1903 году впервые в Петербурге появился специальный журнал «Шашечный листок». Издателем его был В. Шошин, а редактировал журнал его младший брат, герой шашечных баталий в Москве, А. Шошин.

Только через двадцать три года, уже в советское время, состоялся новый официальный розыгрыш шашечного первенства страны.



ТАИНСТВЕННАЯ КОМБИНАЦИЯ
(Из архива доктора Ватсона)

Однажды вечером, когда Шерлок Холмс взял в руки скрипку и хотел усладить мой слух необычно нежной мелодией, в комнату вошла миссис Хадсон.

— Сэр, вас спрашивает какой-то человек!

Ровно через минуту перед нами стоял маленький человечек, изысканно одетый, но чем-то очень напуганный.

— Вы Шерлок Холмс? — спросил он меня.

— Не совсем. Я доктор Ватсон, а вот этот господин тот, кого вы ищете.

Человечек, точно по команде «кругом», повернулся к Шерлоку Холмсу. С минуту они в упор рассматривали друг друга, а затем посетитель достал из кармана пальто какую-то бумажку и положил ее на стол.

— Я Джон Фергюсон младший. Под Лондоном в Менси у меня большая свиноферма. Недавно несколько моих свинок стали медалистками. Они удостоились золотых медалей на ежегодной ярмарке в Йоркшире. Сегодня утром

почтальон вручил мне письмо. Когда я вскрыл конверт, то обнаружил вот это.

Он показал на бумажку, которая лежала на столе. Шерлок Холмс поднял ее до уровня глаз, повертел между пальцами, зачем-то понюхал и что-то пробурчал про себя. На бумажке была нарисована шашечная диаграмма. (Диаграмма 183.)

Он показал ее мне. Чем-то таинственным и мрачным повеяло от этой шашечной позиции.

— Пять на пять, — громко сказал мой друг и надолго задумался.

Я и мистер Фергюсон-младший наблюдали за работой мысли этого удивительного человека.

Наконец Шерлок Холмс оторвался от напряженной работы.

— Сэр! — обратился он к мистеру Фергюсону. — Сколько ваших свиней завоевали золотые медали на последней ярмарке?

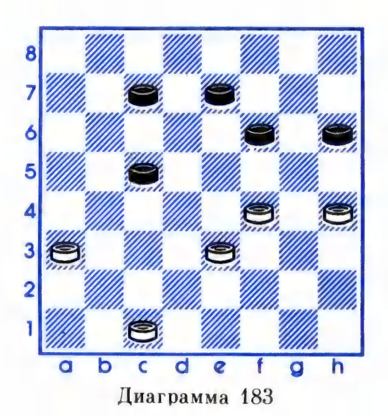


Диаграмма 183

— Четыре свинки, с вашего разрешения, — сказал маленький человечек.

— Вы правильно сделали, что сразу же обратились ко мне. Оставьте свой адрес, и вечером с последним поездом мы с доктором Ватсоном приедем к вам.

Фергюсон тепло попрощался, и кэб, ожидавший у нашего дома, увез его на вокзал.

— Дорогой Ватсон, нам предстоит бессонная ночь и, конечно же, потребуется оружие.

Я с удивлением смотрел на Шерлока Холмса.

— Откуда вы это знаете?

Мой друг, ни слова не говоря, достал доску с шашками и расставил на ней присланную Фергюсону позицию.

— Смотрите, Ватсон, тут изображена комбинация, которую задумали эти неизвестные негодяи.

1. a3—b4! c5:a3 2. c1—b2 a3:c1 3. e3—d4 c1:g5 4. d4—e5 f6:d4 5. h4:e3X.

— С доски снимаются четыре шашки. А четыре шашки — это четыре свинки, удостоенные золотых медалей!

Ночью мы сидели в засаде втроем: я, Шерлок Холмс и инспектор полиции Лестрейд. Рядом с нами мирно похрюкивали медалистки. Наступило утро, а грабители так и не появились. Фергюсон пригласил нас на утренний кофе и сандвичи. Вдруг зазвонил звонок. Это был почтальон. Он принес новое письмо Фергюсону. Оно гласило:

«Уважаемый сэр! Наш еженедельник проводит очередной конкурс решения шашечных комбинаций. Вчера мы Вам прислали первую позицию конкурса. Решили ли Вы ее? Сегодня мы хотим познакомить Вас с другой комбинацией. С приветом Джон Буль».

Вот эта позиция — **белые: c1, c3, e1, e3, f2, g1, g3; черные: a5, e5, e7, f6, g5, g7, h4.**

Задание: белые начинают и выигрывают.

Эти воспоминания доктора Ватсона по вполне понятным причинам не были опубликованы. Мы хотим восполнить этот пробел. Теперь становится ясным, что Шерлок Холмс и выдумавший его английский писатель Артур Конан Дойл неплохо играли в шашки.

(В рассказе использована позиция Н. А. Кукуева.)

ПРОЙТИ В ДАМКИ И... ПРОИГРАТЬ

Это случилось на Московском турнире мастеров 1931 года. Одна из партий пришла к такой позиции (диаграмма 184):

Очередь хода была за черными. Почему не прорваться в дамки? Ведь для этого надо сделать всего один ход. Соблазн был велик, и черные ринулись в бой: **1... c5—d4 2. e3:e7 g5:c1 3. e7:g5 h6:f4.** Если белые поймают дамку: 4. e1—d2 c1:e3 5. f2:d4 f4—g3 6. a1—b2 g7—h6 7. d4—c5 g3—f2 8. g1:e3 c7—b6 9. a5:c7 d8:f2, то черные выигрывают. Они уже торжествовали победу.

Случилось же все совсем иначе. Последовал неожиданный ответ: **4. a5—b6!! c7:a5** (если 4... a7:c5, то 5. b4:d6 c7:e5 6. e1—d2 c1:e3 7. f2:h8 с выигрышем) **5. c3—d4! a5:e5 6. e1—d2! c1:e3 7. f2:h8.** Через несколько ходов черные прекратили сопротивление. Действительно — семь раз отмерь, один раз отрежь...

НА НИЧЬЮ НЕ СОГЛАСЕН

Один из сильнейших шашистов дореволюционной России, известный уже вам Каулен, как-то в турнирной партии предложил своему противнику ничью. Тот ответил:

— Я лучше проиграю, чем соглашусь на ничью!

Каулен холодно констатировал:

— Знаете, меня это даже больше устроит.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ...

...что всесоюзные соревнования пионерских дружин по русским шашкам

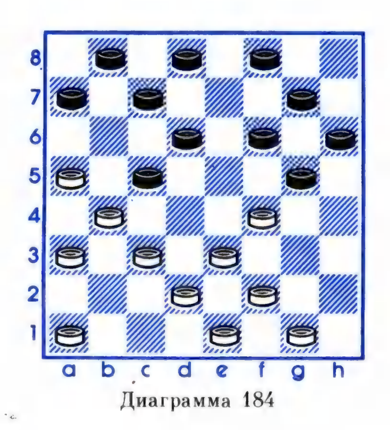


Диаграмма 184

«Чудо-шашки» проводятся у нас в стране с 1966 года. Идея их проведения родилась на берегах Невы. В Ленинградском Дворце пионеров в секции под руководством заслуженного тренера СССР Льва Моисеевича Рамма, очень крупного шашечного теоретика, еще раньше проводились командные первенства города среди пионеров и октябрят. Был и специальный почетный приз — старинный кубок из дерева.

Торжественный старт первых всесоюзных игр был дан в городе Грозном. Старейший мастер Александр Иванович Куличихин выступил на пионерском слете в Гудермесском Доме пионеров. Он показал ребятам, какие чудеса возможны на шашечной доске. Вот тогда кто-то из них и произнес: «Чудо-шашки» — слова, ставшие названием игр. Со временем была придумана эмблема и гимн состязаний.

В первых трех финалах победили:

1967 год (город Одесса) — команда пионерской дружины имени Олега Кошевого Шакяйской школы Литовской ССР;

1968 год (город Черновцы) — команда пионерской дружины имени Татарбунарского восстания села Татарбунары Одесской области;

1969 год (город Тбилиси) — команда пионерской дружины имени Олега Кошевого 26-й школы города Самарканда.

Всесоюзные пионерские соревнования «Чудо-шашки» проводятся в несколько этапов.

Первый — в звеньях и отрядах. В них принимают участие все желающие.

Второй этап — чемпионаты пионерских дружин среди мальчиков и среди девочек — учащихся 3—8-х классов. Победители — три мальчика и одна девочка входят в сборную команду дружины, которая играет в первенстве города (района). В городских или районных соревнованиях могут принять участие и несколько команд из одной дружины. Но зато в первенстве области или республики играют только по одной команде от района или города. Команда-победительница республиканских соревнований получает право участвовать во всесоюзном финале игр «Чудо-шашки».

...что в 12 лет норматив мастера спорта СССР выполнили Игорь Койфман, школьник из города Бендеры Молдавской ССР, и харьковчанин Вадим Вирный. Долгие годы такой необычный рекорд принадлежал ленинградскому гроссмейстеру Виктору Литвиновичу, выполнившему норму мастера в 13 лет. Еще один гроссмейстер, москвич Александр Шварцман, стал мастером в 13 лет.

...что чемпионаты мира по стоклеточным шашкам среди юношей проводятся с 1972 года. Первым чемпионом мира стал Николай Мищанский из Донецка. Сейчас он международный гроссмейстер. В 1987 году звание чемпиона мира завоевал Игорь Койфман.

...что первая Всесоюзная пионерская шахматно-шашечная спартакиада была проведена в 1934 году в Москве. Чемпионом тогда стала сборная команда Ленинграда. Больше всех очков команде принесли Юра Барский и Саша Казанский.

...что единственный у нас в стране журнал «Шашки» издается в Риге с 1959 года. В журнале имеется отдел для начинающих «Ваш ход».

...что впервые нормы для получения звания гроссмейстера по русским шашкам были установлены в 1961 году. Первыми этого звания были удостоены Зиновий Цирик (Харьков), Валентин Абаулин (Тула), Вениамин Городецкий (Москва).

...что с 1959 года в городе Минске — столице Белорусской ССР начал работать первый в стране телевизионный шашечный клуб «Белые и черные». Ведет его заслуженный тренер республики Аркадий Венедиктович Рокитницкий.

...что если каждый житель СССР (включая грудных младенцев и стариков) будет ежедневно играть по двадцать партий и в них не будут повторяться одни и те же позиции, то все возможные на шашечной доске положения будут исчерпаны через 600 тысяч триллионов лет. Этот математический расчет

сделал в тридцатые годы московский ученый С. Ф. Голубев.

...что в средние века шашки были игрой аристократической и входили в число «семи рыцарских добродетелей»: умение ездить верхом, плавать, метать копье, фехтовать, охотиться, играть в шашки, слагать и петь песни в честь дамы сердца.

...что в Оружейной палате Московского Кремля хранятся янтарные шашки, которыми, по преданию, играл Владимир Мономах.

...что чемпион мира по шахматам Эмануил Ласкер играл неплохо и в шашки. Интересный факт сообщила московская газета «Новости дня» от 19 августа 1900 года. Оказывается, Ласкер во время своих шахматных гастролей в Москве сыграл в шашки партию с Федором Кауленом. Москвич быстро получил прекрасную позицию, прошел в дамки. Однако Ласкер, сообщается далее, нашел остроумный выход из создавшегося положения и привел игру к ничьей... В теории шашечных начал рассматривается вариант, который носит название «Городская Ласкера».

...что мастером спорта СССР по шашкам и международным мастером по шахматам был Рашид Гибятович Нежметдинов из Казани, а известный московский гроссмейстер, шахматист Александр Александрович Котов был также и очень сильным кандидатом в мастера по шашкам.

...что основным шашечным законом в нашей стране является «Шашечный кодекс СССР». Он содержит правила игры в русские и международные шашки, а также правила проведения соревнований.

...что чемпион СССР 1938—1944 годов Василий Александрович Соков за последние пять с половиной лет своей спортивной жизни принял участие в двадцати четырех крупных соревнованиях, большинство из которых были всесоюзными. Общий итог его выступлений: двадцать первых мест и четыре раза дележ первого и второго мест. Постоянство результатов изумительно!

...что с 1985 года проводятся чемпионаты мира на 64-клеточной доске. Первый был разыгран в Италии. Победил в нем москвич Александр Кандауров. Второй состоялся в 1988 году в Бразилии. Участвовали в столь ответственном турнире восемнадцать сильнейших шашистов из шести стран мира. Среди них были пять советских шашистов. Звание чемпиона мира завоевал 20-летний Александр Шварцман. Второе и третье места также достались представителям нашей страны, гроссмейстерам Владимиру Вигману и Ростиславу Лещинскому. Чемпион мира Кандауров финишировал в этот раз пятым. Чемпионаты мира на «маленькой доске» играются по правилам стоклеточных шашек.

МОЙ УЧИТЕЛЬ
(Рассказ шашечного мастера)

Это случилось много лет назад. Я тогда еще был школьником, учился в третьем классе. В шашки играть не умел, собирал фантики и спичечные коробки.

И вот однажды наш сосед, Иван Никифорович, старый токарь Путиловского завода, позвал меня к себе. Когда я вошел к нему в комнату, он открыл ящик черного комода, достал из него фанерную шахматную доску и шашки. Шашки были большие, металлические и довольно-таки тяжелые. Как потом я узнал, он сам их выточил на своем станке.

— Ну, вот что, — обратился он ко мне, — хочу тебя научить играть в шашки. Партнеров у меня в нашем доме нет, поэтому и желаю подготовить себе персонального противника.

Шашки меня совсем не интересовали, но из вежливости я слушал все его объяснения. Вскоре, изучив правила игры, я сыграл с ним мою первую партию. И конечно, быстро ее проиграл.

Теперь как только я приходил из школы, в нашей квартире появлялся мой учитель и уводил меня к себе. Играл он быстро, напористо. Особенно любил бить шашки. Когда проводил комбинацию, всегда улыбался, и очки его в проволочной оправе сверкали, как прожектора.

Прошло несколько месяцев с тех пор, как я впервые познакомился с шашками. По-прежнему я проигрывал партию за партией, но теперь уже моему противнику приходилось играть со мной вдумчиво, по-настоящему. Постепенно я втянулся в игру, мне начали нравиться комбинации. При помощи их можно было выиграть шашку, две, а иногда и партию.

И вот настал день, когда я впервые победил своего учителя. Эта партия запомнилась мне на всю жизнь.

В тот день я сам пришел к Ивану Никифоровичу.

— Дядя Ваня, сыграем!

— Что, не терпится? Больно шустрый стал, — по-стариковски ядовито пробурчал он сквозь зубы. А глаза его улыбались. И эта лучистая улыбка говорила совсем другое: «Молодец парень. Скоро настоящим шашистом станешь, и тогда мне несдобровать. Обыгрывать меня начнешь».

Расставили мы на доске шашки. Первый ход сделал Иван Никифорович. Я сразу же ответил.

Мой учитель прилагал все усилия, чтобы добиться победы. Он долго рассчитывал про себя ходы, удовлетворительно щелкал языком, кивал головой. Но я теперь уже понимал игру и не попадался на его ловушки. Вскоре у нас получилась такая позиция (диаграмма 185):

И тут я нашел комбинацию!

1. a3—b4! c5:a3 2. c1—b2! a3:c1 3. c3—d4! e5:c3 4. d2:b4 a5:c3 5. e1—d2!

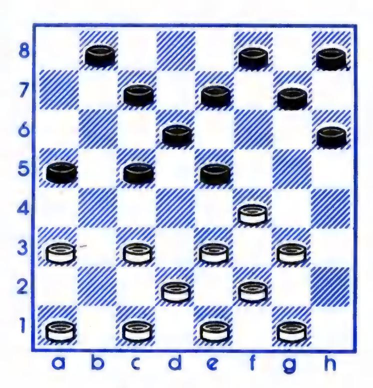


Диаграмма 185

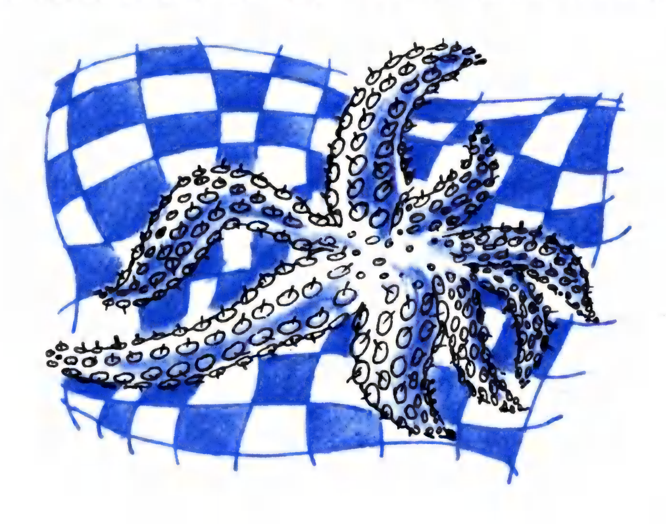
c3:e1 6. e3—d4! c1:g5 7. d4—c5! d6:b4 8. g3—h4 e1:g3 9. h4:h4X.

Мой учитель долго глядел на доску. Он никак не мог понять, как я, еще совсем недавно «зевавший» шашки на «гладком месте», сумел провести такую сложную многоходовую комбинацию. А я сидел «ни жив ни мертв» и со страхом смотрел на учителя.

Иван Никифорович собрал шашки в деревянный ящик, сложил фанерную доску и все это протянул мне.

— Владей, сынок, ты стал настоящим шашистом!

Все это было. И теперь я вспоминаю с благодарностью моего первого учителя. Во время Великой Отечественной войны Иван Никифорович до последнего дня своей жизни работал на заводе, вытачивая на своем токарном станке головки для снарядов. Голод его скосил, как и тысячи других ленинградцев.





Ура! Вот она — загадочная шашечная страна. Мы подплываем к ее берегам. Снова ярко светит солнце, а волны тихо ударяют о борт нашего корабля. Скоро, очень скоро мы разгадаем загадку шашечной страны.

НАЧАЛА ПАРТИЙ

ВЫБОР ПЕРВЫХ ХОДОВ



ак начинать партию? Этот вопрос всегда волнует начинающего шашиста. Для того чтобы ответить на него, необходимо понять, чего следует добиваться в самом начале партии.

На доске сделано всего несколько ходов, однако все они подчинены определенным планам, которые стремятся провести каждый из играющих.

Известный исследователь шашечной игры Д. Саргин установил, что различные сочетания лишь первых трех ходов могут образовать свыше семи тысяч разных позиций, — это без учета явно проигрышных вариантов. Вполне понятно, что такое большое количество возникающих положений исследовать трудно. Но есть такие позиции, которые чаще всего встречаются в началах партий. Они хорошо изучены. Такие начала основаны на проведении правильного плана, который чаще всего предусматривает быстрейшее развитие своих шашек, захват центральных полей доски, стеснение действий противника. Проводя в жизнь свой план, шашист обыкновенно встречается с противодействием другой стороны, старающейся всеми силами помешать противнику достичь цели. Незаметная ошибка, допущенная в начале партии, может привести к печальному финишу.

За длительное время существования шашечной игры многие поколения шашистов разработали наиболее целесообразные системы первоначальных ходов и дали им названия.

Таким образом сложилась теория шашечных начал.

Начинающему шашисту очень важно изучить хотя бы несколько шашечных начал, а затем вместе с приобретением опыта участия в соревнованиях постепенно расширять свой дебютный репертуар. **(Дебютами называются начала партий.) Однако следует помнить, что простое механическое заучивание начал без понимания присущих им идей не принесет никакой пользы новичку.** Каждое начало имеет свою идею. В одном случае — это быстрое развитие левого фланга и вывод вперед отсталых шашек a1 и h2, в другом — накапливание сил в закрытых позициях для последующей атаки на определенном участке доски. Поэтому, изучая ту или иную позицию в начале партии, прежде всего необходимо понять основную идею, заложенную в этом дебюте.

Начало партии — это всего несколько ходов, подчиненных определенному плану игры. Однако ходы эти очень ответственны. Они дают дальнейшее направление всей партии.

В нашей главе мы покажем вам ряд начал, разберем планы игры в них и для закрепления полученных знаний оснастим каждое начало определенным учебным примером.

«ГОРОДСКАЯ ПАРТИЯ»

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 (или 2. d2—c3) 2... f6—g5.

Такими ходами характеризуется одно из самых старинных начал — «городская партия».

Идея белых здесь — занять центр, а затем провести атаку на первом фланге противника. Черные строят свою игру на охвате (окружении) центральной позиции белых.

Учебный пример

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—b4 g5—h4 4. b4:d6 e7:c5 5. g3—f4 c7—d6 6. d2—c3 g7—f6 7. c3—b4 f8—g7? (Диаграмма 186.)

Черные сделали проигрышный ход. Теперь белые жертвой шашки подготовляют проведение решающей комбинации. Следовало играть 7... b6—a5 8. d4:b6 a5:c7 с равной позицией.

8. d4—e5! f6:d4 9. b4—a5 b8—c7 10. a3—b4! c5:a3 11. e3:e7 d8:f6 12. f4—g5 h6:f4 13. f2—g3 h4:f2 14. g1:e7. Черные сдались.

Приведенную партию выиграл в сеансе одновременной игры мастер спорта Владимир Голосуев у Семена Ешурина.

«ОБРАТНАЯ ГОРОДСКАЯ ПАРТИЯ»

1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 g7—f6 (или 2... e7—f6) 3. b4—a5 f6—g5 4. b2—c3 g5:e3 5. d2:f4.

Применяется и такое разыгрывание: 1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 g7—f6 3. d2—e3.

В «обратной городской партии» белые проводят план окружения центральной позиции черных. Идея, которую проводят черные в этом начале, такая же, как у белых в «городской партии». Черные должны стремиться создать крепкий центр, которому не страшны никакие ответы.

Учебный пример

1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 g7—f6 3. b4—a5 b6—c5 (сильнее играть 4... f6—g5) **4. b2—c3 c5—d4 5. c1—b2?** (Диаграмма 187.)

Этот ход дает возможность черным решить партию в свою пользу. Они проводят комбинацию с проходом в дамки.

5... h6—g5! 6. f4:h6 f6—g5! 7. h6:f4 d4—e3 f2:f6 5. e7:c1 с выигрышем.

«КОЛ»

Часто «кол» называют «дедушкой» всех начал. В шашечной игре он известен испокон веков. Название старинного начала связано с постановкой на втором ходу коловой шашки на поле c5. Белая коловая шашка долго стоит на этом поле, сдерживая силы противника. Попытки ликвидировать ее при помощи нападений приводят черных к большому ослаблению своего правого фланга и часто служат причиной проигрыша партии. Правильнее всего не обращать внимания на кол, развивать шашки своего левого фланга и пытаться окружить с двух сторон коловое построение белых. А если окружение не получилось, то в удобный момент ликвидировать кол при помощи размена. Только такой способ защиты приводит к равной игре.

1. c3—d4 (или 1. c3—b4) 1... b6—a5 2. d4—c5 (или 2. b4—c5) 2... d6:b4 3. a3:c5.

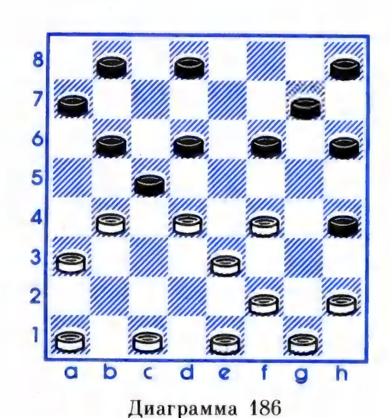


Диаграмма 186

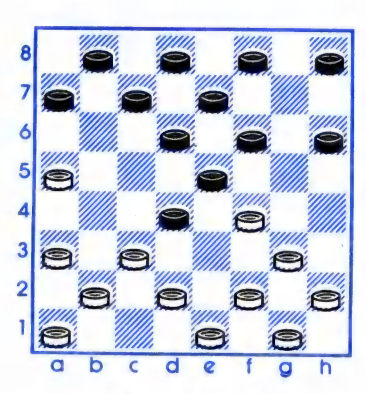


Диаграмма 187

Учебный пример

1. c3—b4 b6—a5 2. b4—c5 d6:b4 3. a3:c5 f6—g5 4. b2—c3 g5—h4 5. c3—b4 (чаще здесь играют 5. g3—f4 или 5. a1—b2) **5... a5:c3 6. d2:b4 g7—f6 7. a1—b2 f6—g5 8. b2—a3 c7—b6? 9. b4—a5! b6:d4 10. e3:c5 h8—g7 11. c5—b6 a7:c5 12. g3—f4 g5:e3 13. f2 : b6** (Белые использовали ошибку черных на восьмом ходу и начали атаку на правом фланге противника.) **13... g7—f6 14. e1—f2 f6—e5 15. a3—b4 e5—f4 16. c1—d2 h6—g5 17. d2—c3 f8—g7 18. b6—a7 d8—c7?** (Черные не дают белым сыграть 19. a5—b6, но не замечают комбинации.) (Диаграмма 188.)

19. a5—b6! c7:a5 20. f2—e3 f4:d2 21. c3:e1 a5:c3 22. e1—d2! c3:e1 23. g1—f2 e1:g3 24. h2:d6. Черные сдались. (Партия М. Рахунов — А. Марутян.)

«ОБРАТНЫЙ КОЛ»

В «обратном коле» стороны меняются ролями. Теперь черные атакуют, а белые стараются ликвидировать их атаку на правом фланге при помощи окружения позиции черных. Играть в этом дебюте надо весьма осторожно. Малейшая ошибка может привести как белых, так и черных к неожиданному поражению.

1. c3—b4 f6—e5 2. g3—h4 e5—f4 3. e3:g5 h6:f4.

Учебный пример

1. g3 — h4 d6 — e5 (чаще играют 1... f6 — e5) **2. c3 — b4 e5 — f4 3. e3 : g5 h6 : f4 4. b4 — a5 b6 — c5 5. b2 — c3 c7 — d6 6. a1 — b2 d6 — e5 7. a5—b6?** (Диаграмма 189.)

После этого ошибочного хода черные при помощи комбинации прорываются в дамки. Белые рассчитывали на продолжение 7... c5 — d4, тогда последовало бы 8. h2 — g3 f4:h2 9. c3 — b4 a7:c5 10. b4:f4, и шашка черных d4 окружена. Но неожиданно последовало...

7... e5 — d4! 8. c3:g3 e7—d6 9. b6:d4 f6—g5 10. h4:f6 g7:a1, и черные выиграли. (Партия С. Данилин — П. Слёзкин.)

«ОТЫГРЫШ»

«Отыгрыш» — наиболее спокойное начало. Игра носит позиционный характер. В самом начале черные разменом назад ослабляют атаку белых на правом фланге, а в дальнейшем развивают свои шашки на левом фланге. Белые стремятся захватить центральные поля доски. Черные проводят активную игру на левом фланге и при возможности окружают центральную позицию белых. Главное для черных — вовремя развить свои шашки на левом фланге. Если они не успеют это сделать, то неизбежно попадут под атаку центральных белых шашек и тогда защита будет нелегкой.

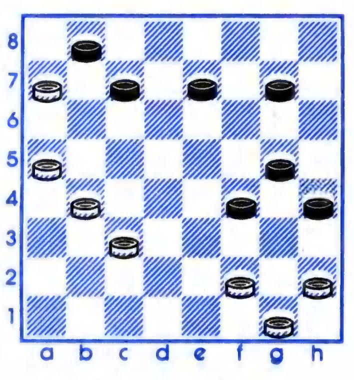


Диаграмма 188

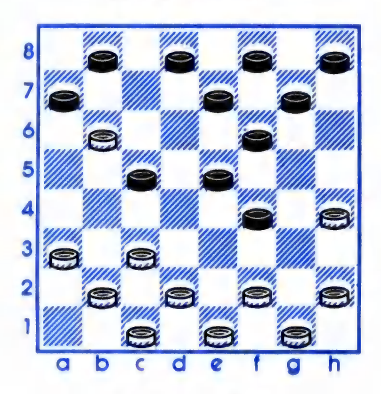


Диаграмма 189

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4:b6 a5:c7. (Можно и 4... a5:c3 5. d2:b4 a7:c5. Этот вариант называется «отыгрыш» с разменом вперед».)

Учебный пример

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4:b6 a5:c7 5. a1—b2 f6—e5 6. b2—c3 a7—b6 7. b4—a5 e5—f4 8. g3:e5 d6:f4 9. e3:g5 h6:f4 10. c3—d4 g7—f6 11. f2—g3 f6—e5! (Черные временно жертвуют шашку и благодаря этому добиваются сильной центральной позиции.) **12. d4:f6 e7:g5 13. g3:e5 b6—c5 14. e1—f2 h8—g7 15. d2—e3?** (Используя ошибку белых, черные осуществляют решающий прорыв на левом фланге белых. Следовало продолжать 15. f2—e3 и после 15... c7—b6 16. a5:c7 b8:f4 17. h2—g3 f4:h2 18. e3—d4 c5:e3 19. d2:h6 с шансами на ничью.) (Диаграмма 190.)

15... c7—b6! 16. a5:c7 b8:d2 17. c1:e3 c5—b4! 18. a3:c5 g5—f4 19. e3:g5 g7—f6 20. g5:e7 f8:b4, и черные первыми прорываются в дамки. Это принесло им выигрыш. (Из партии Е. Ложин — Б. Герцензон.)

«СТАРАЯ ПАРТИЯ»

Само название этого начала говорит о том, что система ходов, характеризующая данный дебют, разработана давно. Уже в середине XIX века многие старые русские мастера добивались победы в «старой партии».

По своему построению дебют напоминает «городскую партию», но идеи, применяемые в этом начале, носят оригинальный характер.

В «старой партии» с самого начала играющий получает закрытую позицию. Поэтому каждый ход носит ответственный характер.

Самая маленькая ошибка может привести к проигрышу партии.

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 e7—d6.

Учебный пример

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 e7—d6 3. c1—b2 f6—g5 4. c3—b4 g5—h4 (Ничего хорошего не приносит черным размен 4... g5—f4 5. g3:e5 d6:f4 6. b4:d6 c7:c3 7. e3:g5 h6:f4 8. b2:d4, так как их шашка f4 подвергается атаке.) **5. b4—a5 g7—f6 6. g3—f4 d8—e7?** (Ход проигрывает партию. В закрытых позициях никогда не следует уводить шашку с поля d8. Теперь черные связаны «по рукам и по ногам».) **7. f2—g3 h4:f2 8. e1:g3 h8—g7 9. b2—c3 c5—b4 10. a3:c5 d6:b4 11. g1—f2! b4—a3?** (После этого хода белые проводят разгромную комбинацию. Лучше играть 11... e7—d6.) (Диаграмма 191.)

12. a1—b2!! a3:c1 13. d4—e5! f6:b2 14. d2—c3 b2:d4 15. e3:c5 b6:d4 (c1:g5) **16. g3—h4 c1:g5** (b6:d4) **17. h4:e3,** и белые выиграли.

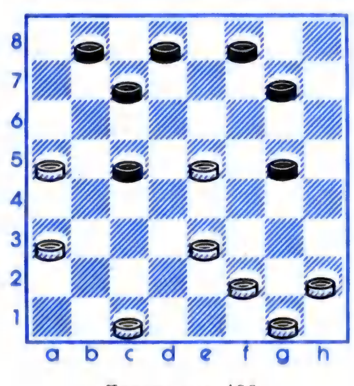


Диаграмма 190

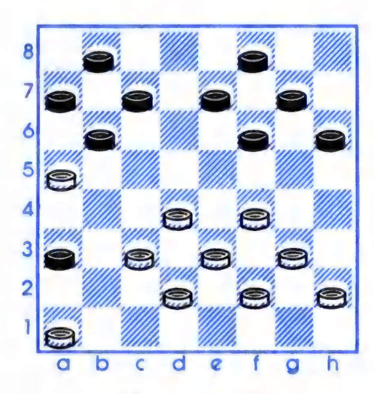


Диаграмма 191

«ПЕРЕКРЕСТОК»

Начало получило свое название из-за рисунка расстановки шашек в центре доски, где они пересекаются. Игра в дебюте носит закрытый характер. Ведь шашки обеих сторон с первых ходов связаны. Каждая из сторон старается держать под контролем центральные поля доски. Один неудачный ход может сразу привести к поражению.

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. e3—f4.

Учебный пример

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. e3—f4 f8—e7 (Применяется и такая система игры за черных: 3... b6—a5 4. f2—e3 c7—b6 5. c1—b2 b6—c5 6. d4:b6 a5:c7 7. e3—d4 a7—b6 8. g1—f2 b8—a7 9. d2—e3 b6—c5 10. d4:b6 a7:c5 с равной партией.) **4. f2—e3 b6—c5 5. d4:b6 a7:c5 6. g3—h4 e5:g3 7. h4:f2 f6—e5 8. c3—b4 h6—g5 9. a1—b2 g5—h4 10. e3—f4 e5:g3 11. h2:f4 e7—f6 12. f4—g5?** (Этот ход ведет к проигрышу. Надо было продолжать 12. b4—a5, и позиция белых не хуже.) (Диаграмма 192.)

12... f6—e5!! (Что теперь делать белым? Их шашка под угрозой взятия.) **13. g5—h6 b8—a7! 14. h6:f8 h8—g7! 15. f8:h6 e5—f4 16. h6:b6 c7:a1,** и черные победили. (Партия И. Вилкомир — Н. Спанцирети.)

«ОБРАТНЫЙ ПЕРЕКРЕСТОК»

«Обратный перекресток» — редкий гость в соревнованиях. Дебют мало изучен. Часто партии, сыгранные этим началом, оканчиваются разгромными комбинациями. Инициативу почти всегда захватывают черные.

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—h4.

Учебный пример

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—h4 f8—e7 4. a1—b2 b6—a5 5. a3—b4 c7—b6 6. b2—a3 h6—g5? (Благодаря ходу в партии белые проводят комбинацию и прорываются в дамки. Следовало играть 6... e5—f4 7. e3:g5 h6:f4 с примерно равной игрой.) (Диаграмма 193.)

7. d4—c5! b6:b2 8. d2—c3 b2:d4 9. e3:c5 a5:c3 10. e1—d2! d6:b4 11. a3:c5 c3:g3 12. h2:f4, и белые выиграли. (Партия В. Вишневский — Г. Сидельников.)

«КОСЯК»

Этот дебют имеет большую и поучительную историю. Знаменитый московский игрок И. Селезнев (Хромой) уже в 1820—1830 годах применял его в своих партиях. Ему же принадлежат и первые исследования этого сложного начала. «Косяк» относится к закрытым началам. Тонкие маневры требуют очень точной игры. Незаметная ошибка через

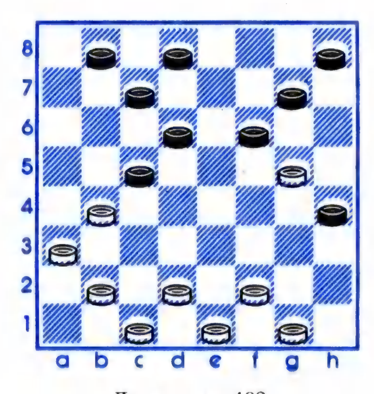


Диаграмма 192

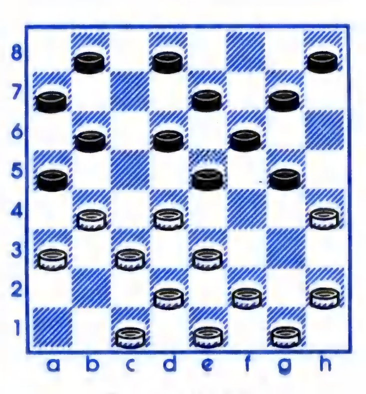


Диаграмма 193

много ходов может привести к проигрышу партии. Теория этого начала до сих пор привлекает внимание многочисленных аналитиков.

1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 b6—c5.

Учебный пример

1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 b6—c5 4. b4—a5 g5—h4 5. c3—d4 h8—g7 6. d4:b6 a7:c5 7. a1—b2 b8—a7 8. f4—g5 h6:f4 9. e3:g5 d6—e5 10. g5—h6 c7—b6 11. a5:c7 d8:b6 12. b2—c3 e5—d4 13. c3:e5 f6:d4 14. c1—b2 e7—d6 15. d2—c3 d4—e3 16. f2:d4 c5:e3 17. c3—b4? (Намного сильнее было играть 17. e1—f2 и после 17... g7—f6 18. f2:d4 d6—c5 19. h2—g3! c5:e3 20. g3—f4 e3:g5 21. h6:f4 с лучшей игрой.) (Диаграмма 194.)

17... e3—d2! 18. e1:c3 b6—a5 19. g1—f2 g7—f6 20. f2—e3? h4—g3! 21. h2:f4 f6—g5, и белые сдались. (Партия Е. Огуренков — П. Святой.)

«ОБРАТНЫЙ КОСЯК»

В этом начале черные первыми начинают атаку на правом фланге белых. При правильной игре белые легко отражают нападение противника и очень часто занимают центральные поля доски. Оригинальные комбинации, жертвы, прорывы придают игре острый характер.

1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 f6—e5.

Учебный пример

1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 f6—e5 4. a1—b2 e5:g3 5. h2:f4 b6—a5 (можно также играть 5... b6—c5 или 5... h8—g7) **6. b4—c5 d6:b4 7. a3:c5 h8—g7 8. f2—g3 g5—h4 9. c3—d4 h4:f2 10. e1:g3 g7—f6 11. f4—e5 f8—g7 12. g1—h2 h6—g5?** (Черные расставили сети ловушки. Если теперь белые сыграют 13. g3—f4?, то последует комбинация: 13... g7—h6 14. e5:g7 h6:f8 15. f4:h6 f8—g7 16. h6:d6 c7:a1. Черные прорываются в дамки и выигрывают. Но, как говорится, «на ловца и зверь бежит». Черные, делая свой ловушечный ход, не замечают красивой комбинации, которую проводят белые.) (Диаграмма 195.)

13. c5—d6!! e7:c5 14. d4:b6 f6:h4 (при взятии 14... a7:c5 решает 15. e3—d4 c5:e3 16. d2:f8X) **15. b2—c3 a7:c5 16. c3—d4 c5:e3 17. d2:f8,** и белые выиграли. (Партия П. Святой — Л. Рамм.)

«ТЫЧОК»

Дебют «тычок» по своей идее напоминает «кол». Однако имеются и некоторые отличия. Дело в том, что после постановки белыми тычка у черных отсутствует шашка на поле a5. Поэтому белые способны вести более активную атаку на правом фланге противника.

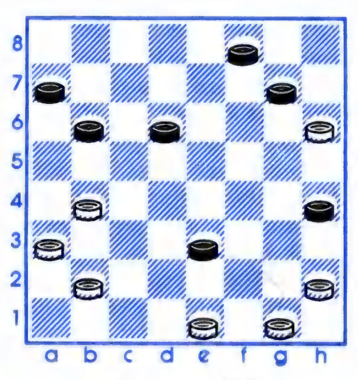


Диаграмма 194

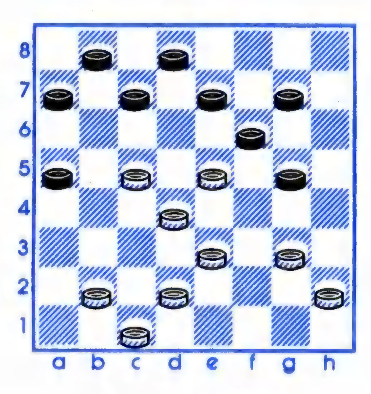


Диаграмма 195

1. c3—d4 (или 1. c3—b4) f6—g5 (или 1... f6—e5) 2. d4—c5 (или 2. b4—c5) b6:d4 3. e3:c5 d6:b4 4. a3:c5.

Учебный пример

1. c3—b4 f6—e5 2. b4—c5 d6:b4 3. a3:c5 b6:d4 4. e3:c5 c7—b6 5. d2—e3 b6:d4 6. e3:c5 h6—g5 7. b2—c3 b8—c7? (Черные хотят атаковать шашку c5, но не замечают неожиданную комбинацию.) (Диаграмма 196.)

8. c5—d6! e7:c5 9. c3—d4 e5:c3 (если 9... c5:e3, то 10. f2:h4 и белые остаются с лишней шашкой) **10. e1—d2! c3:e1 11. g3—h4 e1:g3 12. h4:f6 g7:e5 13. h2:b8,** и черные сдались. (Партия С. Натов — Х. Шерман.)

«ОБРАТНЫЙ ТЫЧОК»

В дебюте «обратный тычок» все наоборот.

Здесь черные первыми атакуют правый фланг белых.

Их основная задача — получить сильную центральную позицию, а при случае — ослабить правый фланг противника и постараться прорваться на нем в дамки.

Кроме позиционной игры в некоторых вариантах возможно проведение комбинаций.

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g5—f4 3. g3:e5 d6:f4 4. e3:g5 h6:f4.

Учебный пример

1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g5—f4 3. g3:e5 d6:f4 4. e3:g5 h6:f4 5. a1—b2 b6—a5 (сильнее играть 5... b6—c5 6. d4:b6 a7:c5 7. c3—d4 c5:e3 8. f2:d4 g7—f6 с примерно равной игрой) **6. a3—b4 e7—f6 7. f2—g3?** (Ход проигрывает партию. Следовало продолжать 7. b2—a3.) (Диаграмма 197.)

7... a7—b6! 8. g3:e5 b6—c5 9. b4:d6 (если 9. d4:b6, то 9... f6:d4 10. c3:e5 a5:a1 и черные выигрывают) **9... a5—b4! 10. c3:a5 g7—h6 11. e5:g7 c7:a1,** и черные победили. (Партия Н. Кукуев — С. Воронцов.)

«ИГРА ПЕТРОВА»

Это начало часто называют «игрой по уголкам». Особенно оно популярно среди новичков. Начинающим шашистам кажется, что шашки, стоящие в центре доски, подвергаются нападению неприятельских сил со всех сторон. Другое дело, если шашка заняла бортовое поле. Но это не так.

Центральные шашки почти всегда сильнее бортовых.

В «игре Петрова» чаще всего построения позиции носят симметричный характер. Тонкие ловушки и внезапные комбинации с обеих сторон привлекают к этому дебюту даже мастеров. Впервые проанализировал это начало известный шахматист А. Д. Петров в своей книге.

1. g3—h4 b6—a5 2. f2—g3 c7—b6 3. e3—f4 d6—c5.

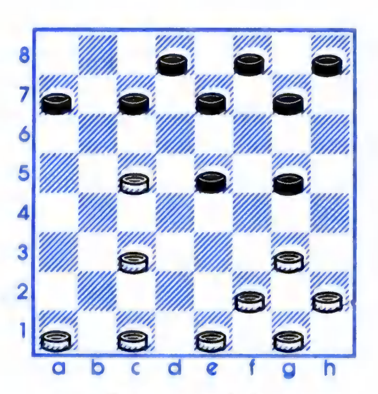


Диаграмма 196

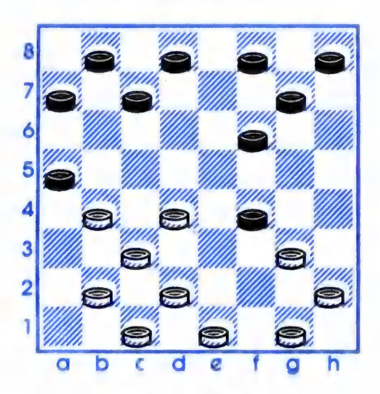


Диаграмма 197

Учебный пример

1. g3—h4 b6—a5 2. f2—g3 c7—b6 3. e3—f4 d6—c5 (проигрывает ход 3... f6—e5? из-за комбинации, найденной Петровым: 4. f4—g5! h6:f4 5. c3—d4 e5:c3 6. d2:b4 a5:c3 7. g3:a5X) **4. c3—b4 a5:c3 5. d2:d6 e7:c5 6. b2—c3 b6—a5 7. c1—d2 d8—e7** (Намного сильнее было играть 7... a7—b6 8. g1—f2 b8—a7) **8. g1—f2 a7—b6 9. f2—e3 b8—a7? 10. c3—d4 a5—b4?** (Ошибка. Теперь белые проводят комбинацию с попаданием их шашки на преддамочное поле.) (Диаграмма 198.)

11. d4—e5! f6:f2 12. d2—e3 f2:d4 13. f4—g5 h6:f4 14. g3:c7. Черные сдались. (Партия А. Пель — В. Филиппов.)

«ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПАРТИЯ»

В этом начале белые с первых ходов стремятся занять своими шашками весь центр доски. Черные в ответ на это ведут выжидательную игру, окружая центральные шашки противника. Дебют интересен эффектными ловушками, которые часто заканчиваются разгромными комбинациями.

1. c3—d4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3.

Учебный пример

1. c3—d4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 h8—g7 (Иногда в создавшейся позиции играют 3... g5—h4 и после 4. f4—g5 h6:f4 5. e3:g5 d6—c5 6. d2—e3 c7—d6 7. e3—f4 c5:e3 8. f4:d2 получается равная игра.) **4. c1—b2** (Все другие продолжения за белых ведут к проигрышу.) **4... b6—a5 5. d4—e5? f6:d4 6. c3:e5** (Размен на поле e5 приводит белых к поражению. Правильный же размен на поле c5: 5. d4—c5 d6:b4 6. a3:c5 дает равную игру.) (Диаграмма 199.)

6... g7—f6! 7. e5:g7 e7—f6 8. g7:e5 a5—b4 9. a3:e7 d8:d4 10. e3:c5 g5:e7, и черные выигрывают.

«ИГРА БОДЯНСКОГО»

Известный пропагандист и организатор первенств дореволюционной России П. Бодянский был отличным аналитиком. Он разработал две интереснейших дебютных системы. В дальнейшем они были названы его именем. Первая — «Игра Бодянского», а вторая — «Обратная игра Бодянского». Оба начала и до сих пор применяются в соревнованиях любого ранга теми шашистами, которые любят острую игру.

В «Игре Бодянского» белые добровольно идут на связку своего левого фланга, рассчитывая в дальнейшем развязаться и захватить центральную позицию. Черные должны препятствовать этому и как можно дольше сохранять связку левого фланга противника.

1. a3—b4 b6—a5 2. b2—a3 c7—b6 (или 2... a7—b6).

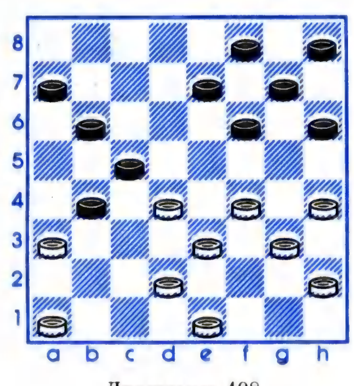


Диаграмма 198

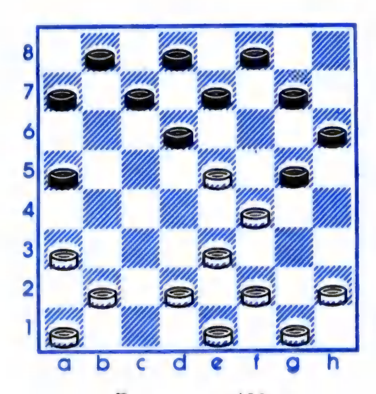


Диаграмма 199

Учебный пример

1. a3—b4 b6—a5 2. b2—a3 a7—b6 3. a1—b2 d6—e5 4. e3—d4 h6—g5 5. g3—f4 (Пришло время избавиться от связки на левом фланге.) **5... g5:c5 6. b4:f4 b6—c5 7. f2—e3 g7—h6 8. g1—f2 f6—g5 9. c3—d4 c7—b6** (Ничего не дает черным ход 9... b8—a7, тогда 10. d4:b6 a7:c5 11. f4—e5 g5—h4 12. b2—c3 c5—d4 13. e3:c5 e7—d6 14. c5:e7 d8:b2 15. a3—b4 a5:c3 16. c1:a3, и у белых, после того как они отыграют шашку, позиция будет выглядеть сильнее.) **10. f4—e5! h8—g7?** (Черные рассчитывают сыграть следующим ходом 11... g7—f6 12. e5:g7 g5—f4 и получить дамочное окончание с лишней шашкой. Однако белые предусмотрели это продолжение и ответили на него заготовленной комбинацией.) (Диаграмма 200.)

11. b2—c3! g7—f6 12. e5:g7 g5—f4 13. e3:g5 c5:g1 (Не спасает 13... h6:f4, тогда 14. d4—e5 f8:h6 15. e5:g3 e7—d6 16. g3—f4, и позиция белых выиграна.) **14. c3—d4!!** (Белые, имея в запасе три темпа (!), строят позицию для проведения комбинации.) **14... g1:c5 15. d2—c3! h6:f4 16. c1—d2! f8:h6 17. c3—b4 a5:c3 18. d2:f8,** и белые выигрывают.

«ОБРАТНАЯ ИГРА БОДЯНСКОГО»

В этом дебюте стороны меняются ролями. Теперь уже черные идут на связку своего левого фланга, рассчитывая в определенный момент развязаться с выгодной центральной позицией. «Обратная игра Бодянского» — один из самых острых дебютов. Очень часто партии, разыгранные этим началом, заканчиваются комбинациями.

1. c3—d4 h6—g5 2. g3—h4.

Учебный пример

1. c3—d4 h6—g5 2. g3—h4 g7—h6 3. h2—g3 d6—e5 4. g1—h2 e5:c3 5. d2:b4 c7—d6 6. b4—a5? (Сделанный ход приводит к пассивной игре белых. Следовало играть 6. c1—d2 с отличной позицией.) **6... b6—c5 7. c1—d2 f8—g7 8. a5—b6??** (Белые не замечают комбинации. Но и при 8. b2—c3 после размена 8... c5—b4 9. a3:c5 d6:b4 позиция черных намного сильнее.) (Диаграмма 201.)

8... c5—d4!! 9. e3:c5 d6:b4 10. a3:c5 f6—e5! 11. h4:d4 e7—d6 12. c5:e7 a7:f8, и белые сдались. (Партия Я. Вертман — Б. Миротин.)

«ИГРА КАУЛЕНА»

Ф. Каулен считался одним из самых сильных шашистов в дореволюционной России.

Одна из дебютных систем, которую Ф. Каулен разработал и часто применял в различных соревнованиях, названа его именем.

1. g3—f4 f6—e5 2. h2—g3.

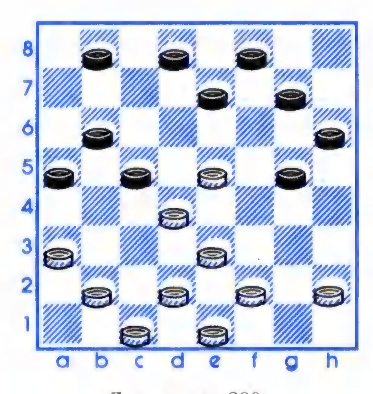


Диаграмма 200

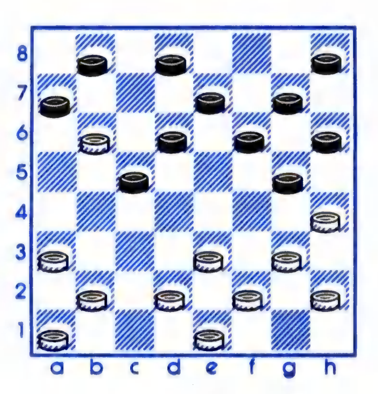


Диаграмма 201

Учебный пример

1. g3—f4 f6—e5 2. h2—g3 e5—d4 3. c3:e5 h6—g5 4. f4:h6 d6:h2 5. a3—b4 g7—f6 6. b4—a5 f6—e5 7. b2—c3 h8—g7 8. c3—b4 g7—f6 9. a1—b2 e5—f4 10. e3:g5 f6:h4 11. d2—e3 b6—c5 12. b4:d6 c7:e5 13. b2—c3 e5—f4 14. e3:g5 h4:f6 15. c3—d4 a7—b6 16. a5:c7 d8:b6? (Этот ход проигрывает партию. Надо побить 16... b8:d6 и позиция черных защитима.) (Диаграмма 202.)

17. c1—d2! (После этого хода у черных единственное продолжение 17... b6—a5. На 17... e7—d6 белые проведут комбинацию 18. f2—g3 h2:f4 19. d4—e5 f6:d4 20. d2—e3 и останутся с лишней шашкой. Не спасает и 17... b8—a7 (или 17... b8—c7), тогда после 18. f2—g3 h2:f4 19. d4—c5 b6:d4 20. d2—e3 белые попадают на преддамочное поле и снова выигрывают партию.) **17... b6—a5 18. d4—c5! f6—e5 19. d2—c3 e5—f4 20. e1—d2 e7—f6 21. c3—d4 f6—g5 22. f2—g3 f4—e3 23. d4:f2 h2:f4 24. f2—g3 f4:h2 25. h6:f4 f8—e7 26. f4—e5 b8—c7 27. d2—c3,** и белые победили. (Партия Б. Герцензон — Ф. Семенов.)

«ИГРА ФИЛИППОВА»

Начало разработано в конце XIX века известным петербургским шашистом Василием Григорьевичем Филипповым. «Учитель» — так называли его многие любители шашечной игры. Он часто и с большим успехом применял его в партиях с сильными противниками. Неожиданные удары, незаметные комбинации и сложная позиционная игра принесли этому закрытому началу большую популярность.

1. e3—d4 d6—e5 2. a3—b4 h6—g5.

Учебный пример

1. e3—d4 d6—e5 2. a3—b4 h6—g5 3. g3—h4 b6—a5 4. b2—a3 e7—d6 5. f2—g3 f8—e7 6. b4—c5 d6:b4 7. a3:c5 c7—d6? (Как заманчиво напасть и попытаться выиграть шашку c5. Но белые оказались дальновиднее: последовала двухвариантная комбинация с проходом в дамки. Черным следовало продолжать 7... g5—f4, сохраняя симметричную позицию.) (Диаграмма 203.)

8. c3—b4!! e5:c3 (проигрывает 8... a5:c3 из-за 9. d4:b2 d6:b4 10. g3—f4, и куда бы черные ни били, белые снимают четыре шашки или пять шашек и прорываются в дамки) **9. a1—b2! c3:a1 10. d2—e3 a5:c3 11. c1—b2 d6:b4 12. b2:d4 a1:e5 13. g3—f4 e5:g3 14. h2:a3** с полным разгромом черных.

Мы с вами познакомились с некоторыми шашечными дебютами. Это только маленькая часть начал, существующих в игровой практике. Дебютам посвящены отдельные книги, в которых разбираются многочисленные варианты, возникающие после тех или иных ходов. В дальнейшем вы познакомитесь по книгам с многогранной теорией начал и сумеете применять ее на практике.

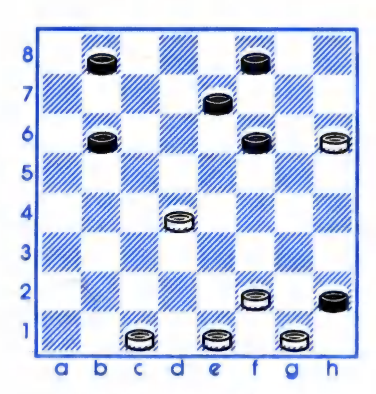


Диаграмма 202

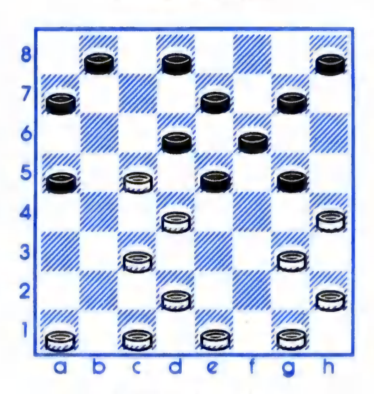


Диаграмма 203

Большинство наших учебных примеров заканчивалось простой или сложной комбинацией. Но наряду с комбинациями в начале партии после ошибки противника можно добиться победы при помощи позиционной игры. Приведем несколько примеров.

В «городской партии» после ходов: **1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—b4 g5—h4 4. b4:d6 e7:c5 5. d2—c3 h6—g5?** позиция белых (только после одного ошибочного хода черных) становится позиционно выигранной. Далее **6. g3—f4 g7—h6 7. f4—e5.** (Диаграмма 204.)

Белые лишили черных взаимодействия между левым и правым флангами. Теперь как бы черные ни играли, поражения им не избежать. Рассмотрим все возможные продолжения.

I. **7... b6—a5 8. d4:b6 a7:c5 9. e3—f4 g5:e3 10. f2:b6,** и если черные захотят отыграть шашку ходом **10... b8—a7,** то последует **11. c1—d2! a7:c5 12. c3—b4 a5:c3 13. d2:b8** с выигрышем.

II. **7... d8—e7 8. e5—d6 c7:e5 9. d4:a5X.**

III. **7... f8—e7 8. c3—b4 e7—d6 9. e5—f6 g5:e7 10. d4—e5 d6:d2 11. b4:f8X.**

IV. **7... f8—g7 8. c3—b4 b6—a5 9. b4:d6 g7—f6 10. e5:g7 h6:f8** (если 10... c7:c3, то решает 11. g7—f8, а при 10... h8:f6 выигрывает 11. d6—e7) **11. h2—g3 c7:c3 12. g3—f4** (Вначале выигрывается беззащитная шашка g5, а затем такая же участь постигнет и черную шашку c3. Лишняя шашка принесет белым победу.)

V. **7... h8—g7 8. a3—b4! c5:a3 9. e5—d6 c7:e5 10. d4:h8** с выигрышем.

Это пример, где один лишь ошибочный ход в дебюте сразу же приводит к проигрышу.

В «обратной городской» после ходов: **1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 g7—f6 3. b2—c3 b6—c5 4. d2—e3 f6—g5?** поражения черным не избежать. (Правильно продолжать 4... a7—b6 или 4... f8—g7.) **5. g3—h4 e5:g3 6. h4:f6 e7:g5 7. f2:f6.** (Диаграмма 205).

Теперь у черных два возможных продолжения.

Первое: 7... f8—e7.

Второе: 7... f8—g7. Рассмотрим их.

I. **7... f8—e7 8. h2—g3! e7:g5 9. g3—f4 h8—g7 10. b4—a5 g7—f6 11. a1—b2 g5—h4 12. c3—d4 f6—g5** (не спасает и 12... a7—b6, тогда 13. b2—c3 f6—g5 14. e1—f2 d8—e7 15. d4—e5 с выигрышем) **13. d4:b6 a7:c5 14. b2—c3,** и белые должны победить.

II. **7... f8—g7 8. c1—d2! g7:e5 9. e3—f4 e5:g3 10. h2:f4 h8—g7 11. d2—e3 g7—f6 12. b4—a5 f6—g5 13. a1—b2 g5—h4 14. c3—d4,** и белым обеспечена победа.

В «игре Филиппова» уже второй ход черных ведет к проигрышу. 1. e3—d4 d6—e5 2. a3—b4 b6—a5? 3. f2—e3. Этим ходом белые выключили из игры шашки левого фланга черных. Теперь они могут играть только шашками правого фланга. У черных — четыре возможных продолжения.

Первое: 3... a7—b6.

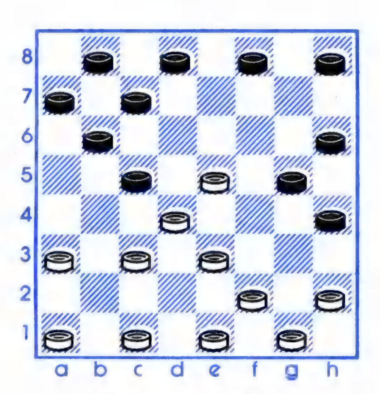


Диаграмма 204

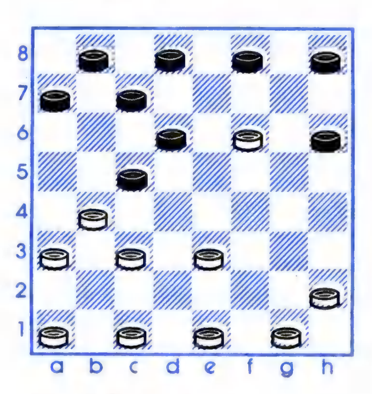


Диаграмма 205

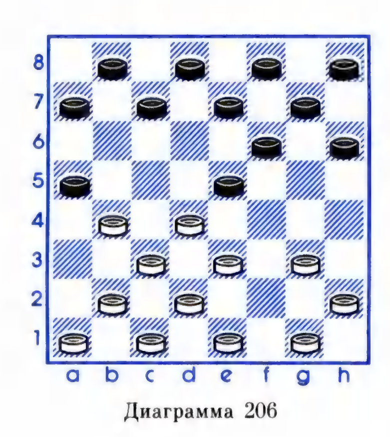


Диаграмма 206

Второе: 3... c7—b6.

Третье: 3... c7—d6.

Четвертое: 3... e7—d6. Разберем их. (Диаграмма 206.)

I. **3... a7—b6 4. b4—c5! b8—a7 5. e3—f4 c7—d6 6. b2—a3 d6:b4 7. a3:c5,** и белые выигрывают.

II. **3... c7—b6 4. b4—c5! b8—c7** (или 4... d8—c7) **5. e3—f4 c7—d6 6. b2—a3 d6:b4 7. a3:c5** с выигрышем.

III. **3... c7—d6 4. b2—a3 b8—c7** (или 4... d8—c7) **5. e3—f4 c7—b6 6. b4—c5 d6:b4 7. a3:c5,** и снова белые побеждают.

IV. **3... e7—d6 4. b2—a3 c7—b6** (если 4... d8—e7, то 5. e3—f4 c7—b6 6. b4—c5 d6:b4 7. a3:c5X) **5. b4—c5 d6:b4 6. a3: c5,** и черные должны проиграть.

Мы показали вам приемы позиционного выигрыша в трех дебютах после ошибочных ходов черных. От дебюта зависит многое. Если начало партии разыграно правильно, то в середине ее играющий будет иметь по меньшей мере равную позицию, а может быть, даже и преимущество, которое скажется в окончании.

Вернемся к истории. После революции первое Всесоюзное первенство было проведено в 1924 году. Об этом — наш рассказ.



ШАШЕЧНОЕ НАСЛЕДСТВО

В 1924 году, впервые после Великой Октябрьской социалистической революции, в Москве был проведен Всесоюзный шашечный чемпионат. Участники этого турнира съехались в Москву со всех концов Советской страны. Участников было двадцать четыре. У всех у них имелись специальные мандаты, в которых говорилось, что они завоевали право играть в первенстве страны, пройдя через многие отборочные шашечные соревнования.

Вот что рассказывал об этом турнире известный мастер спорта Борис Миротин: «Мне шел тогда двадцать первый год. Когда я явился к распорядителю турнира, помнится, он посмотрел на меня поверх очков и недоуменно спросил: «А вы зачем здесь, мальчик?» Пришлось предъявлять свой мандат участника турнира. Впрочем, это не произвело убедительного впечатления. Нашлись охотники проэкзаменовать меня за доской до начала чемпионата».

Первый Всесоюзный турнир проводился в одном из залов Дома Союзов.

Среди участников чемпионата были такие известные мастера, как бывший чемпион дореволюционной России С. Воронцов, старые московские мастера Н. Кукуев, М. Иванов, чемпион Украины В. Лисенко. Наряду с ветеранами в турнире играла и шашечная молодежь. Шашечное наследство старых русских мастеров оказалось в надежных руках. Двадцать четыре участника. Это очень представительный турнир! Да еще по регламенту этого соревнования каждый с каждым должен был сыграть по две партии. Приходилось ежедневно каждому участнику играть по восемь партий. Молодые шашисты показывали смелую и напористую игру, но у «стариков» был опыт и отличное знание теории начал партий.

Первый приз и звание чемпиона Советского Союза после 23-летнего «господства» Воронцова завоевал Василий Васильевич Медков. Он проводил свои партии в позиционном стиле, используя отличные знания теории дебютов, и это принесло ему заслуженный успех. Второе место занял известный московский мастер Николай Александрович Кукуев. Он отстал от победителя всего на полочка. «Чемпион чемпионов», прославленный Воронцов, которому было уже 68 лет, оказался только... на шестом месте.

Молодежь в полный голос заявила о себе в этом турнире. Большому отряду молодых шашистов по результатам соревнования было присвоено звание мастеров.

Прошел год. И снова в Москве собрались сильнейшие шашисты страны. Чемпионом опять стал Василий Медков, а Николай Кукуев сумел сохранить за собой положение второго шашиста страны. Воронцов, несмотря на большую конкуренцию молодых, сумел занять в турнире четвертое место.

В то время как в двух первых чемпионатах «старая гвардия» мастеров добилась крупных успехов, в третьем первенстве ей пришлось потесниться и пропустить вперед молодежь. Этот турнир состоялся в 1927 году. Победу в соревновании одержали молодые мастера Сергей Соколов и Леонид Потапов. Однако в матче, который был сыгран через год, Медков вернул себе утраченный титул чемпиона страны.

Четвертый и пятый чемпионаты страны закончились убедительной победой молодежи. Старым мастерам стало не под силу соревноваться с растущими «не по дням, а по часам» молодыми представителями новой советской шашечной школы.

В это время больших успехов добиваются москвич Игорь Тимковский, киевлянин Борис Блиндер и ленинградец Василий Соков.

Большой след в истории развития шашек в нашей стране оставил талантливый ленинградский мастер, корифей русских шашек, Василий Александрович Соков. Его по праву считают основоположником новой советской шашечной школы. Завоевав в 1938 году в седьмом первенстве страны звание чемпиона, ленинградец от соревнования к соревнованию продолжал свое победное шествие. Во всех последующих турнирах Василий Соков завоевывал первые места. Замечательный мастер погиб под Нарвой в 1944 году за честь и свободу нашей Родины.

Сейчас каждый год проводятся очередные чемпионаты страны. Сильнейшие шашисты становятся гроссмейстерами. Шашки получили широкое развитие в Советском Союзе. Можно сказать, что в них играют «стар и мал». Они стали любимой игрой советского народа.

В 1954 году в Ленинграде впервые был проведен чемпионат страны по международным (стоклеточным) шашкам. А уже через четыре года советские мастера сумели завоевать титул чемпиона мира. (Но об этом мы расскажем в последней главе нашей книги.)



НЕВИДИМКА ДАЕТ УРОК
(Совсем фантастическая история)

Незнакомец появился в нашем клубе в феврале. На улице бушевала вьюга, а в уютном и теплом зале двенадцать мастеров по очереди переставляли на доске шашки, не забывая при этом нажимать на кнопки шахматных часов. Шел очередной чемпионат города.

Незнакомец подошел к турнирной таблице. Он долго смотрел на вереницы половинок, символ многочисленных ничьих, заполнявших графы таблицы, глубоко вздыхал и беззвучно шевелил губами. Тут все обратили на него внимание. Он был закутан с головы до ног. Широкие поля фетровой шляпы скрывали все лицо за исключением губ и кончика носа. В руке, обтянутой толстой перчаткой, он держал небольшой черный чемодан.

В нашем турнире было сыграно восемь туров. Почему-то никто не хотел рисковать и большинство партий заканчивалось вничью.

Заведующий клубом Иван Иванович подошел к незнакомцу и предложил ему снять пальто. Незнакомец повернулся к нему и коротко, как выстрел, бросил:

— Огня!

Иван Иванович достал из кармана зажигалку, подумав, что незнакомец хочет закурить.

— Не этого огня, огня в игре!

Странный гость повернулся и пошел к столикам, за которыми играли наши мастера. Иван Иванович бросился за ним, продолжая настаивать на том, чтобы он снял пальто и шляпу. Не тут-то было!

Незнакомец подошел к первой доске. На ней играли всем известный мастер Сушилкин и молодой шашист Караулов. Мастер по последнему слову техники разыграл начало партии: сперва он развил шашки левого фланга, затем овладел центром доски и теперь уже пожинал плоды своей рациональной игры. Противник неминуемо проигрывал шашку. Караулов каждую секунду вздрагивал и пугливо озирался по сторонам, как будто ожидая, что ему подскажут, как спасти партию. (Диаграмма 207.)

Таинственный зритель мельком взглянул на позицию и громко сказал:

— Белые начинают и выигрывают.

— Судья! — закричал Сушилкин. — Он... он подсказывает!

Все тот же Иван Иванович, который всегда по совместительству брал на себя роль судьи, начал увещевать нарушителя.

— Гражданин, подсказывать в турнирной партии не разрешается.

— Почему?

— Это записано в шашечном кодексе.

— А то, что играть надо творчески, это тоже там записано?

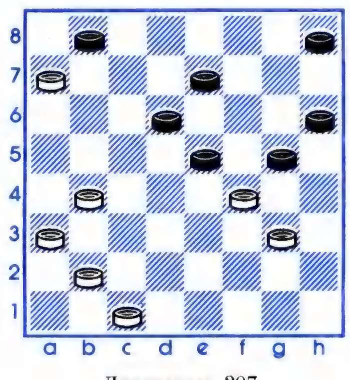


Диаграмма 207



— Нет... Этого там нет, — смущенно развел руками Иван Иванович.

— Ну, раз этого там нет, придется мне дать урок. — И незнакомец протянул руку в перчатке к доске.

— Да как вы смеете! — закричал мастер Сушилкин, вскочил со стула и схватил за руку нарушителя спокойствия. — Вы знаете — кто я? Я — мастер Сушилкин! — И снова отчетливо по слогам повторил: — Су-шил-кин!

Участники турнира повскакали с мест и окружили незнакомца. Иван Иванович побежал к телефону вызывать милицию.

Незнакомец вырвал руку, и тут все увидели, как в разные стороны полетела его одежда: сначала рядом со столиком плюхнулось пальто, затем на полу место заняла фетровая шляпа, а вслед за ней тут же оказались костюм, ботинки и все остальное. Незнакомца не стало. Он растворился в воздухе. Лишь одежда, чемодан, парик и картонный нос сиротливо лежали на полу, свидетельствуя о том, что все это происшествие не является дурным сном или массовым гипнозом.

В это время в зале вновь появился Иван Иванович. Следом за ним шел бравый сержант милиции. Откозыряв, сержант громким голосом спросил:

— Граждане, что тут случилось?

Караулов в растерянности показал на одежду незнакомца.

Милиционер вопросительно посмотрел на Сушилкина, который все еще держал в руках черную перчатку незнакомца. И вдруг все услышали громкий голос. Эхо разносило слова по всему залу, увеличивая во много раз не только звук, но и их значение.

— Эх вы, игроки! Мастерами называетесь. А играть по-настоящему кто за вас будет? Совсем шашки засушили. Стыдно на таблицу смотреть — одни ничьи стоят. А между прочим, шашки — игра творческая и оригинальная. И выиграть можно и проиграть. Главное —

играть по-настоящему надо. Ничего не бояться и играть. Вот смотрите, Сушилкин уже победу праздновал, а Караулов готов был сдать партию. На самом деле все наоборот.

Шашки на доске сами начали двигаться.

Сержант внушительным голосом сказал:

— Гражданин, не нарушайте!

Но шашки продолжали взлетать над доской и, побитые, падали в ящик. Участники турнира с удивлением наблюдали за этой замысловатой комбинацией.

Одежда на полу поднялась, исполнила какой-то неестественный танец, и все снова увидели незнакомца. Прозвучал прощальный смех, дверь клуба широко распахнулась, впустив в зал клубы снега и обдав всех морозным воздухом.

С минуту все молчали. Первым опомнился Караулов:

— Иван Иванович! Я выиграл у Сушилкина комбинацией, поставьте мне в таблицу очко!

Сушилкин не мог выговорить ни слова и только махал руками. А милиционер вынул деловито из планшета бумагу и карандаш и стал составлять акт о нарушении общественного порядка неизвестным гражданином. Все присутствующие поставили свои подписи под этим документом. Только мастер Сушилкин отказался приложить свою руку. Совесть подсказала ему: «А ведь незнакомец был прав — играть надо по-настоящему!»

Задание: найдите комбинацию, приносящую белым победу. Свое решение вы сможете проверить:

1. b4—c5! g5:e3 2. c1—d2! e3:c1 3. a3—b4! c1:a3 4. c5—b6 a3:c5 5. b6:d8X (идея С. Балжаларского).

ВСЕ БЫВАЕТ!
(Рассказ мастера)

Однажды в турнирной партии мне удалось провести оригинальную комбинацию. Она очень понравилась всем участникам соревнования, и я решил опубликовать ее в газете. (Диаграмма 208.)

Посмотрите, как белые добиваются победы в этой позиции.

1. c3—b4! a3:c5 2. a5—b6! c7:a5 3. e5—d6!! e7—f6 4. d6:b4 a5:e1 5. g3—h4 e1:g3 6. h2:f8X.

Жертва двух шашек в самом начале растрогала редактора спортивного отдела.

— Голубчик, ведь это высокохудожественное произведение!

И моя комбинация получила «зеленую улицу».

Через два дня, когда вышел номер газеты, я купил в ближайшем киоске сразу двадцать экземпляров. Решил: буду дарить знакомым! Представьте себе мой ужас, когда на диаграмме я обнаружил, что шашка a7 перекочевала на поле b8. Чья это вина: моя или типографии? Кто бы ни был виноват, читатели долго будут смеяться над комбинацией, которая не имеет решения. И я решил не появляться в редакции: пройдет несколько дней и все позабудут этот случай.

И вдруг у меня неожиданно зазвонил телефон. В трубке раздался взволнованный голос редактора спортивного отдела.

— Голубчик! Что же вы не приходите? Ваша комбинация имеет такой успех. Сегодня мы уже получили пятьсот писем с ответами читателей.

— Но она же не решается!

— Что вы, решается, и очень интересно.

Через тридцать минут я уже был в ре-



Диаграмма 208

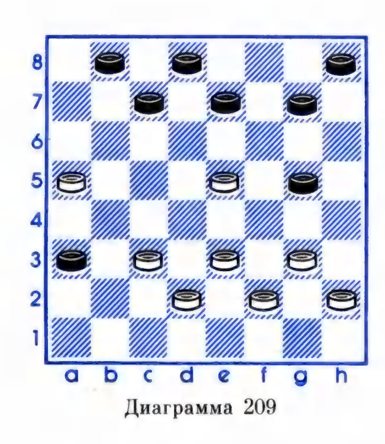


Диаграмма 209

дакции и быстро расставил на доске напечатанную позицию. (Диаграмма 209.)

Читатели решили комбинацию так: **1. c3—b4! a3:c5 2. e5—d6! c7:e5 3. a5—b6! c5:a7 4. e3—d4! e5:e1 5. g3—h4 e1:g3 6. h2:a3**, и белые выигрывают.

ДВЕНАДЦАТЬ ЗАПЕРТЫХ ШАШЕК

Можно ли запереть все двенадцать шашек противника? Наверное, можно. Конечно, если в партии с начала и до конца не будет сделано ни одного размена. Сколько же ходов потребуется для того, чтобы осуществить эту задачу. Ровно тринадцать! Об этом известно более ста лет.

Александр Дмитриевич Петров в своем «Руководстве» привел такую партию:

1. g3—h4 h6—g5 2. f2—g3 g7—h6 3. e3—d4 d6—e5 4. a3—b4 b6—a5 5. b2—a3 c7—b6 6. b4—c5 g5—f4 7. a3—b4 h6—g5 8. g1—f2 b8—c7 9. f2—e3? (После этого хода уже не избежать запирания всех шашек. Белым необходимо было ходом 9. d2—e3 разменять шашку черных f4.) **9... c7—d6 10. a1—b2 h8—g7 11. b2—a3 g7—h6 12. c1—b2 f8—g7 13. e1—f2 d8—c7.** И вот все шашки белых заперты. Ходов больше нет, и, значит, они проиграли. В практике такой случай встречается очень редко.

В дневнике великого русского писателя Льва Николаевича Толстого есть такая запись, сделанная им 27 апреля 1889 года:

«Пошел к Дьякову. На Смоленском играл в шашки, мне заперли тринадцать. Смешно, что было неприятно».

Как же можно запереть тринадцать шашек, когда в игре принимают участие всего лишь двенадцать. Оказывается, в то время «тринадцать» означало запереть дамку и простую шашку.

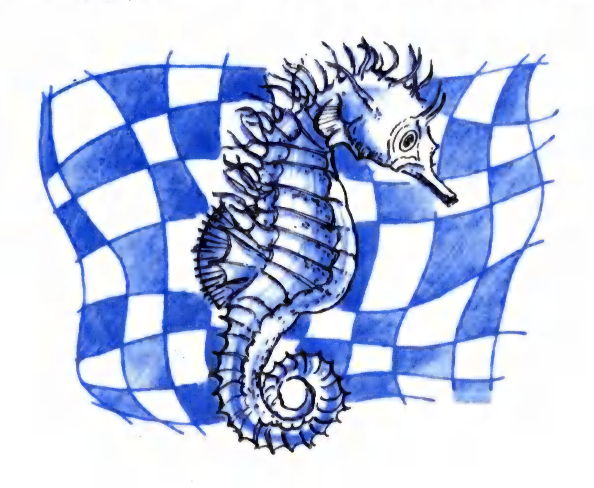
МАЛЬЧИКА НЕЛЬЗЯ РАССТРАИВАТЬ

Это произошло на Всесоюзных пионерских играх «Чудо-шашки». К главному арбитру соревнования подошла женщина в белом халате. Она — врач пионерского лагеря, в котором проводится турнир.

— Товарищ судья, почему плачет мальчик из Ленинграда?

— Он поторопился сделать последний ход, подставил шашку и сразу же проиграл.

— Надо переиграть партию. Ребенок не должен плакать!

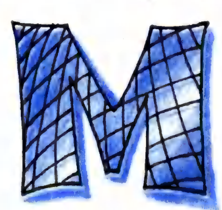




Корабль пришвартовался, и наша команда высадилась на первый остров. Мы начали изучать новую страну. Оказывается, ничего загадочного в ней нет. Надо только хорошо знать теорию шашечной игры, и тогда весь материк откроет нам свои тайны.

МЕЖДУНАРОДНЫЕ ШАШКИ

КАК ОНИ ПОЯВИЛИСЬ?



еждународные стоклеточные шашки появились во Франции в первой четверти XVIII века. Они отличаются от русских шашек увеличенной доской (сто клеток вместо шестидесяти четырех) и большим количеством шашек (по двадцать с каждой стороны). Кроме того, в них существуют и отличительные правила, о которых мы расскажем дальше.

Кто предложил увеличить 64-клеточную доску? Для чего это было сделано? На наши вопросы могут ответить только... легенды. Перед вами одна из них. Насколько она правдоподобна — судите сами.

Произошло это во Франции в далекие времена короля Людовика XIV. Король вызвал во дворец начальника тайной политической полиции и вручил ему «Леттр де каше» — специальный ордер на арест и заключение в Бастилию по одному лишь приказу короля без суда и следствия. На этот раз король обрекал на вечное заключение, на сумасшествие и медленную смерть в каменном склепе Бастилии известного заговорщика.

Заговорщик оказался сильным человеком. Он и не думал сдаваться! Каждое утро, чтобы не ослабеть, он занимался гимнастикой. В такой же гимнастике нуждался и его мозг, лишенный впечатлений в безмолвной одиночке. На помощь ему пришла шашечная игра.

Однажды коридорный сторож, заглянув в «глазок», увидел узника за странным занятием. Заключенный разбирал на доске шашечную комбинацию. Доску он нацарапал ногтем, а шашки вылепил из хлеба. Сторожу давно наскучили его однообразные обязанности, он предложил сыграть с ним одну партию и сразу же проиграл. С тех пор сторож и заключенный каждый день встречались за шашечной доской.

Незаметно проносились годы. Умер один Людовик, на престол взошел другой, а узник и сторож продолжали играть свой бесконечный матч. В конце концов сторож изучил все секреты игры, он замечал ловушки и комбинации заговорщика, и партии, одна за другой, стали оканчиваться вничью. Играть стало совсем неинтересно. И вот тогда узник изобрел новую доску — стоклеточную, на которой снова развернулись азартные шашечные бои. С тех пор народ Франции и начал играть в стоклеточные шашки.

Легенда есть легенда. А что же нам известно о первых шагах этой молодой шашечной игры. Постепенно стоклеточные шашки захватили в плен многие страны мира. Особенно они получили широкое распространение во Франции и Голландии. В 1894 году впервые был проведен международный турнир на звание чемпиона мира. Победителем стал французский мастер Исидор Вейс.

В 1947 году была создана Всемирная шашечная федерация — ФМЖД. В настоящее время она объединяет свыше двадцати пяти стран.

У нас в стране первый чемпионат по стоклеточным шашкам был разыгран в 1954 году, а уже через четыре года советские шашисты завоевали самый высокий титул — звание чемпиона мира. С тех пор шесть советских гроссмейстеров поднимались на самую высокую ступень. Сейчас чемпионом мира является Алексей Чижов (Ижевск) — восемнадцатый за всю историю розыгрыша столь почетного звания.

Наши шашистки не уступают мужчинам. Чемпионками мира среди женщин в разное время становились Елена Михайловская (Москва), Елена Альтшуль, Людмила Сохненко, Зоя Садовская (все — Минск), Ольга Левина (Харьков). В настоящее время чемпионка — Садовская.

Юные советские шашисты также многократно завоевывали звание чемпиона мира среди юношей.

БОЛЬШАЯ ДОСКА И НОВЫЕ ПРАВИЛА

Международными шашками называется игра на стоклеточной доске. Стоклеточная доска представляет квадрат (10×10). (Диаграмма 210.)

Перед началом игры доску ставят так, чтобы слева у каждого из играющих было черное поле. В международных шашках для записи партий или отдельных позиций применяется **цифровая нотация.** Каждое черное поле имеет порядковый номер от 1 до 50. Нумерация доски начинается со стороны черных и идет справа налево. (Диаграмма 211.)

Запись ходов происходит так: вначале записывают номер поля, на котором стояла шашка, потом через тире номер поля, на которое она перешла в результате сделанного хода. Если шашка совершила ударный ход (то есть побила одну или несколько шашек противника), то вместо тире ставится двоеточие. Например, запишем первые два хода шашечной партии: 1. 33—28 19—23 2. 28:19 14:23. В дальнейшем, разбирая наши примеры, помещенные в этой главе, вы легко усвоите нотацию стоклеточной доски.

Вам известны правила игры в русские шашки. В международных шашках только три правила отличаются от правил на 64-клеточной доске. Давайте познакомимся с новыми для вас правилами.

Первое: **при двух или нескольких возможностях боя играющий обязан побить**

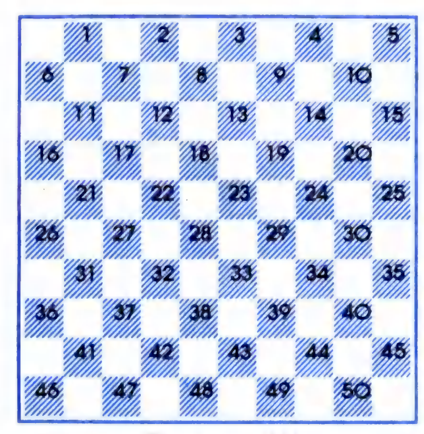


Диаграмма 211

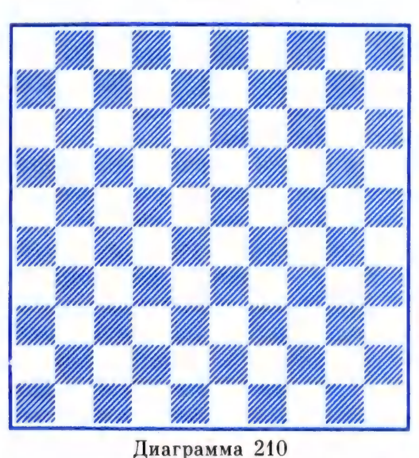

Диаграмма 210

Диаграмма 212

наибольшее количество шашек, стоящих под ударом. Это правило называется правилом большинства.

Здесь (диаграмма 212) белые играют **1. 33—29.** Тогда черные имеют два взятия: 1... 24:44 и 1... 24:31. Они обязаны, по правилу большинства, побить три шашки: **1... 24:31,** и белые своим ходом **2. 36:18** выигрывают партию.

Второе: **если простая шашка при помощи боя достигнет последней горизонтали и может продолжить удар дальше в качестве простой, то она обязана это сделать и после совершенного взятия остается простой шашкой.**

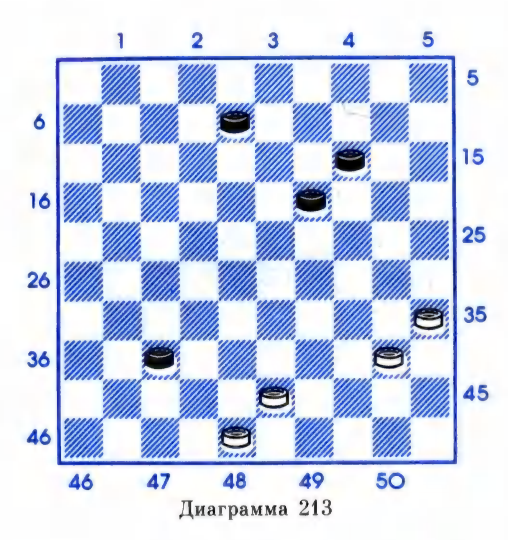


Диаграмма 213

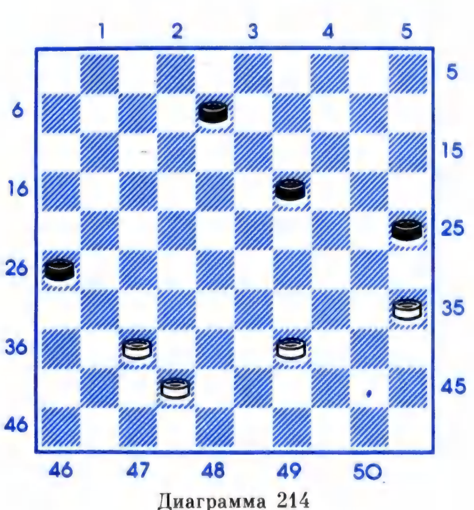


Диаграмма 214

В позиции на диаграмме 213 белые играют **1. 48—42!,** после чего черные вынуждены побить **1... 37:39** и их шашка останется простой. Теперь снова ход белых, и они после **2. 40—34 39:30 3. 35:2** выигрывают.

Третье: **если простая шашка при помощи боя достигнет последней горизонтали и дальше ей бить в качестве простой нечего, то она останавливается и бить на правах дамки она может только со следующего хода.**

Белые (диаграмма 214), используя третье отличительное правило, проводят комбинацию с завлечением в дамки и выигрывают партию. **1. 37—31! 26:48.** Черная простая становится дамкой, но она должна остановиться и только после ответного хода противника продолжит удар. Теперь белые играют **2. 39—34** и после **2... 48:30** выигрывают ходом **3. 35:2.**

Сейчас, когда мы познакомились с тремя новыми отличительными правилами, мы покажем ряд комбинаций.

ТИПОВЫЕ УДАРЫ

Идеи комбинаций, которые вы увидите, очень часто встречаются в практической игре. Каждый удар носит свое имя. Мало изучить все эти удары, надо уметь их подготовить незаметно для противника.

Удар новичка. Целая группа самых простых ударов носит такое название. Нетрудно догадаться, что на эти комбинации чаще всего попадаются начинающие шашисты.

Нет трудностей в нахождении и проведении комбинации в позиции на диаграмме 215. Ход белых **1. 25—20!** выигрывает после **1... 14:34 2. 40:18 13:22 3. 32:5** или **3. 32:3.** Типичный пример удара новичка.

Удар «бомба». В этом ударе решающую роль играет правило взятия большинства. Правило дает возможность провести выигрышную комбинацию. Название удара происходит, наверное, потому, что неожиданность взятия наибольшего количества шашек, стоящих

под ударом, подобна разорвавшейся бомбе.

Посмотрите, как «разрывается бомба», сокрушая бастион черных (диаграмма 216). **1. 27—21! 16:27 2. 32:12.** Теперь черные обязаны побить большинство. **2... 23:41 3. 12:25.** Следующим своим ходом белые заберут еще шашку черных на поле 41 и получат преимущество в три шашки.

Удар «рикошет». Удар полностью оправдывает свое название. Одна из шашек противника как бы рикошетом попадает под решающий удар.

В положении на диаграмме 217 белые играют **1. 34—30! 25:34 2. 40:18 13:22.** Вот он рикошет: **3. 28:26,** и у белых две лишние шашки.

Удар «мостик». Для проведения удара надо вначале построить мост и по мосткам пройти в дамки.

От начала постройки моста и до завершения комбинации (диаграмма 218) проходит несколько ходов. **1. 27—21! 26:17 2. 29—24 20:29 3. 38—33 29:38 4. 37—32 38:27 5. 31:4,** и белые выигрывают.

Удар «крюк». Проведение комбинации напоминает боксерский удар — крюк.

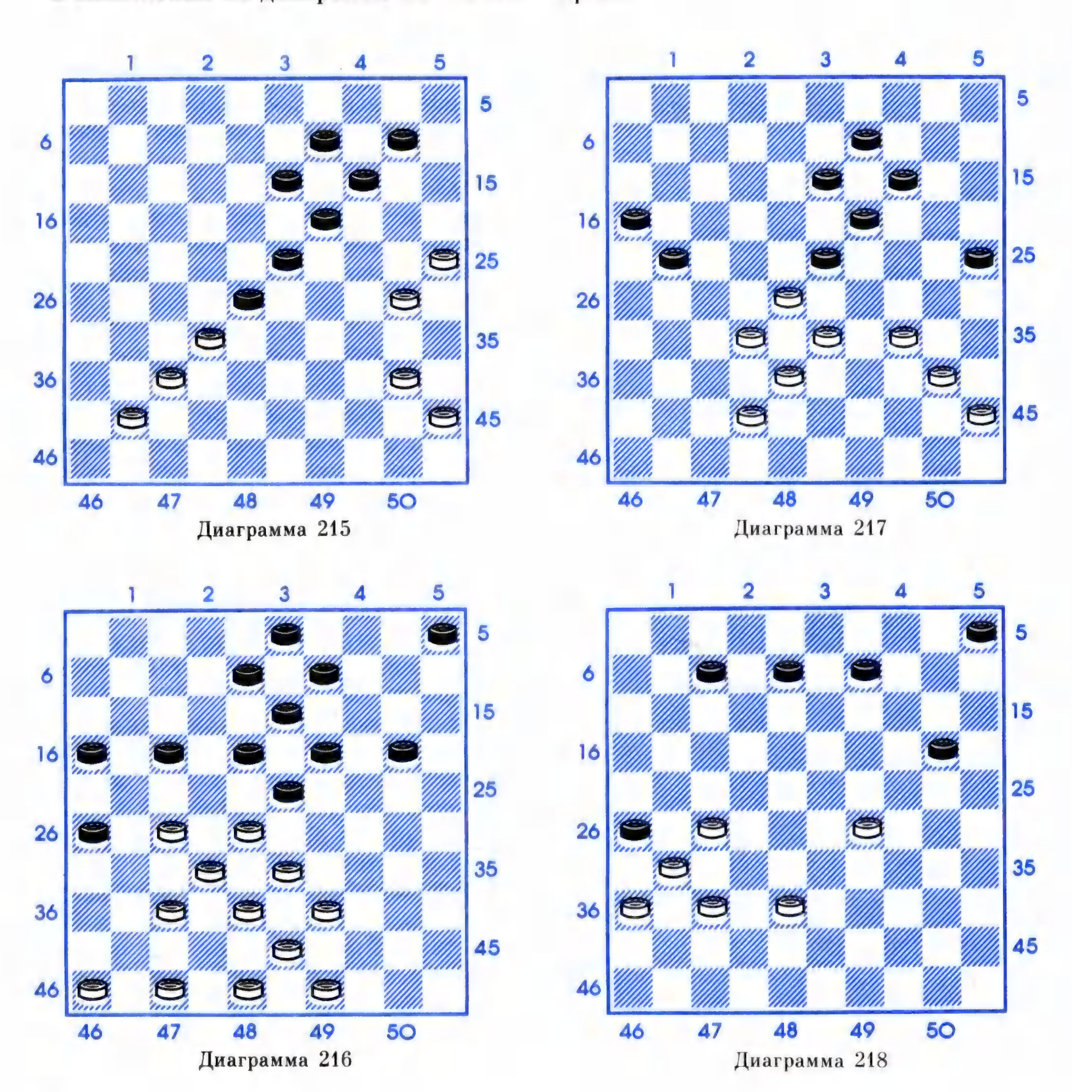


Диаграмма 215

Диаграмма 217

Диаграмма 216

Диаграмма 218

Вот как белые добиваются победы (диаграмма 219): **1. 38—32! 29:38 2. 37—31 26:28.** Теперь следует финальный удар. **3. 43:1.** Не правда ли, напоминает крюк?

Удар «каблуком». Оригинальное название ему дано из-за неожиданного отскока назад одной из шашек. Именно такой маневр обеспечивает проведение финального удара. (Диаграмма 220.)

Посмотрите, как это получается. **1. 27—22 17:28 2. 39—33 28:39 3. 34:43.** Отскочив назад, белая шашка открывает «ларец» комбинации. **3... 25:34 4. 40:20,** и белые выигрывают.

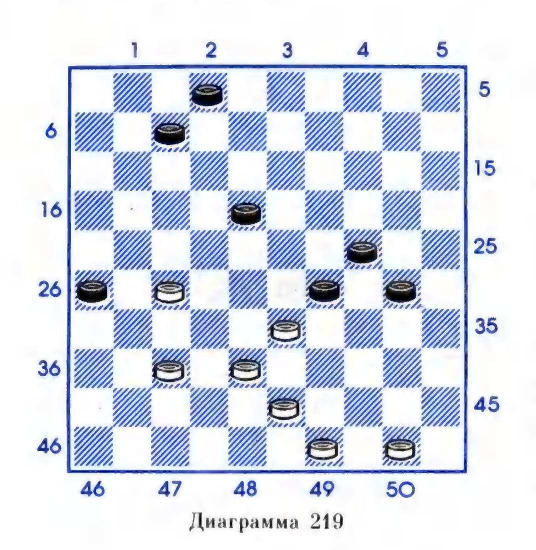


Диаграмма 219

Удар Филиппа. Эту комбинацию разработал французский шашист Филипп. Жил он в городе Марселе, очень любил стоклеточные шашки и часто в своих партиях ловил противника на свой необычный удар. (Диаграмма 221.)

Проводится он так: **1. 35—30! 24:35 2. 45—40! 35:44 3. 27—21 16:27 4. 31:22 17:28 5. 33:22 44:33 6. 38:16,** и у белых на одну шашку больше.

Королевский удар. Красота удара всегда привлекала внимание всех любителей международных шашек. Он немного напоминает удар Филиппа, но его путь проложен не через центр доски, а «змеится» окольным путем. Королевский удар — один из самых первых ударов, разработанных еще при появлении стоклеточных шашек. (Диаграмма 222.)

Вот как белые выигрывают при помощи королевского удара. **1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:34 3. 40:16X.** А если бы сейчас очередь хода была за черными, то они тоже могли бы провести королевский удар. Проверьте наше утверждение на доске.

Удар «трап». Перед вами один из самых оригинальных ударов. Он очень похож на корабельный трап, по которому ходят небольшими шагами. (Диаграмма 223.)

Поучительная комбинация заканчивается прорывом белых в дамки. **1. 31—**

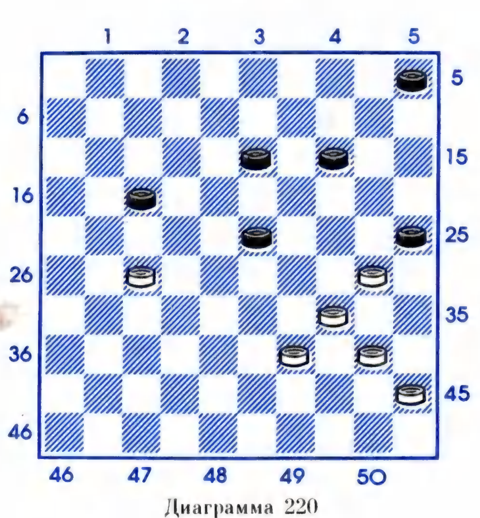


Диаграмма 220

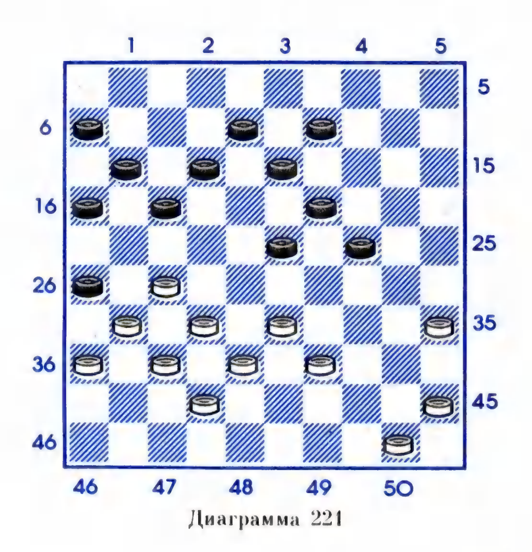


Диаграмма 221

27! 22:31 2. 26—21 16:27 3. 37:26 28:37 4. 42:2X.

Удар Наполеона. Французские шашисты уверены, что впервые идею очень красивого удара осуществил великий французский полководец Наполеон. Наполеон любил играть в шашки. Некоторые историки рассказывают, что он всегда носил с собой перламутровую стоклеточную доску и в перерывах между битвами играл на ней.

Белые (диаграмма 224) добиваются выигрыша таким путем: **1. 28—22! 17:37 2. 38—32! 37:28 3. 26—21 16:27 4. 31:4X.**

Удар Манури. Говорят, что удар впервые провел один из сильнейших французских шашистов XVIII века К. Манури. Сложность его заключается в том, что вначале противник пропускается в дамки, затем дамку ловят в петлю, но сразу ее не бьют, а вместо этого перебрасывают шашку противника на нужное поле. И лишь после такой сложной операции проводится решающий удар.

Посмотрите на диаграмму 225. **1. 30—24! 19:30** (если 1... 20:29, то выигрывает взятие 2. 34:1X) **2. 26—21! 17:26 3. 36—31! 26:46 4. 40—35 46:40 5. 35:24 20:29 6. 45:1X.**

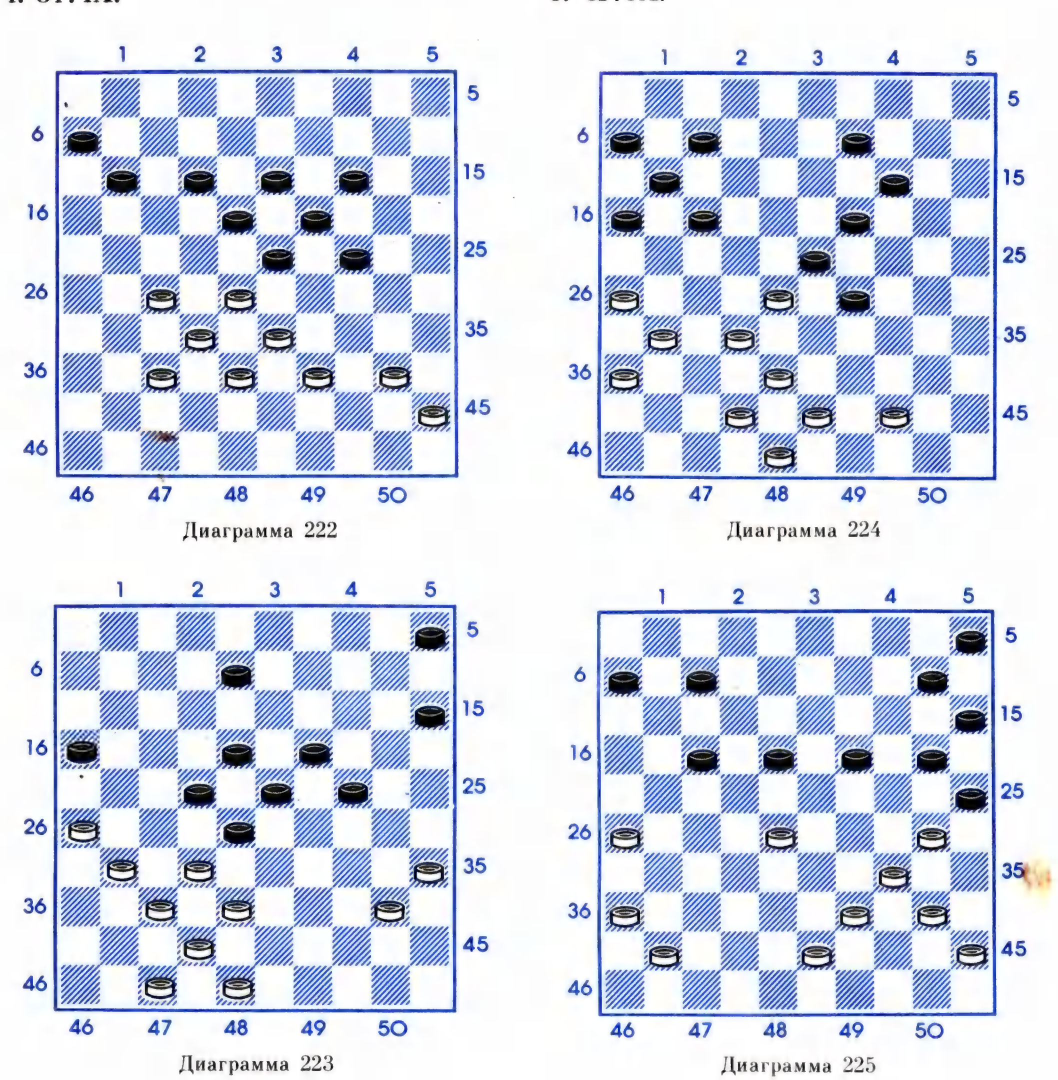


Диаграмма 222

Диаграмма 224

Диаграмма 223

Диаграмма 225

Удар Рафаэля. Его считают по праву одним из самых красивых ударов. Осуществление его связано с одним из отличительных правил игры на стоклеточной доске: с боем большинства шашек, стоящих под ударом. Рафаэль — французский шашист, один из сильнейших игроков прошлого века. Он неоднократно становился вторым призером крупнейших международных турниров и даже играл матч с чемпионом мира Исидором Вейсом. Разработанный им удар явился большим вкладом в теорию комбинаций на стоклеточной доске.

Для достижения победы (диаграмма 226) белые жертвуют семь шашек, а затем... **1. 34—29! 23:34 2. 28—23! 19:39 3. 37—31! 26:28 4. 49—44 21:43 5. 44:11 16:7 6. 48:17,** и белые выигрывают при помощи оппозиции.

КОНЕЦ — ВСЕМУ ДЕЛУ ВЕНЕЦ

Не всегда партия заканчивается молниеносной комбинацией. Часто игра носит длительный позиционный характер, а результат партии решается в окончании, когда на доске остается по нескольку шашек. В окончаниях применяются различные идеи и построения. Некоторые из них часто повторяются и хорошо изучены. Окончаний великое множество. Мы познакомим вас с некоторыми из них.

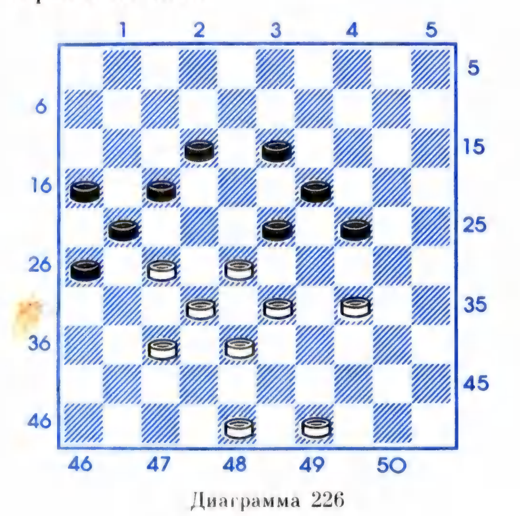


Диаграмма 226

Вначале — несколько позиций, в которых действуют дамки и простые против простых.

Черные (диаграмма 227) грозят после 1... 27—32 2. 38:27 37—42 прорваться в дамки. А на стоклеточной доске три дамки не могут поймать при правильной игре одинокую дамку, если даже они владеют большой дорогой. Выигрыш достигается жертвой. **1. 36—31! 27:36** (если 1... 37:26, то 2. 3—14, и белая дамка отсекает черные простые по большой дороге) **2. 3—14 36—41 3. 38—32 37:28 4. 14:46Х.**

Черная простая (диаграмма 228)

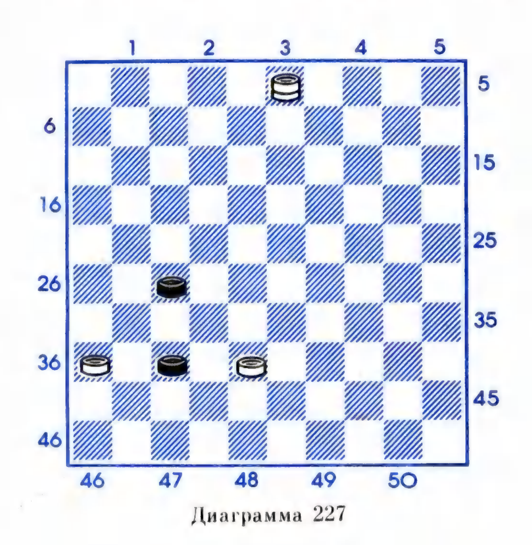


Диаграмма 227

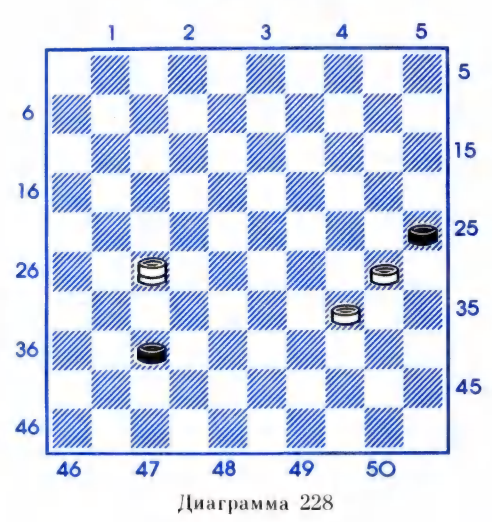


Диаграмма 228

стремится прорваться в дамки, чтобы закончить игру вничью. Как же этому помешать? Ведь белая дамка догнать ее не может. На помощь приходит оригинальный прием. Белые помогают ей пройти в дамки, но на то поле, которое приносит черным поражение.

1. 27—36! 37—42 2. 36—47 42—48 3. 47—20 25:14 4. 30—25 48:30 5. 25:34 14—19 6. 34—29 с выигрышем.

Вот еще один интересный пример. (Диаграмма 229.) Черные прорываются в дамки, но и это не приносит им спасения. В одном случае их дамка попадает в петлю, а в другом...

1. 1—23! 37—42 2. 23—29 42—48 (при 2... 42—47 решает 3. 29—33 47:40 4. 45:34 с выигрышем) **3. 45—40! 48:30 4. 40—35,** и на любой ход черной дамки белые ее ловят. Если 3... 30—2, то решает 4. 29—24, а на отход 3... 30—48 выигрывает 4. 29—34.

Следующий пример показывает, какую большую силу имеет дамка на стоклеточной доске. Она иногда бывает сильнее трех простых. В позиции на диаграмме 230 белая дамка, стесняя постепенно движение черных простых, в конце концов добивается выигрыша. Вот как это происходит.

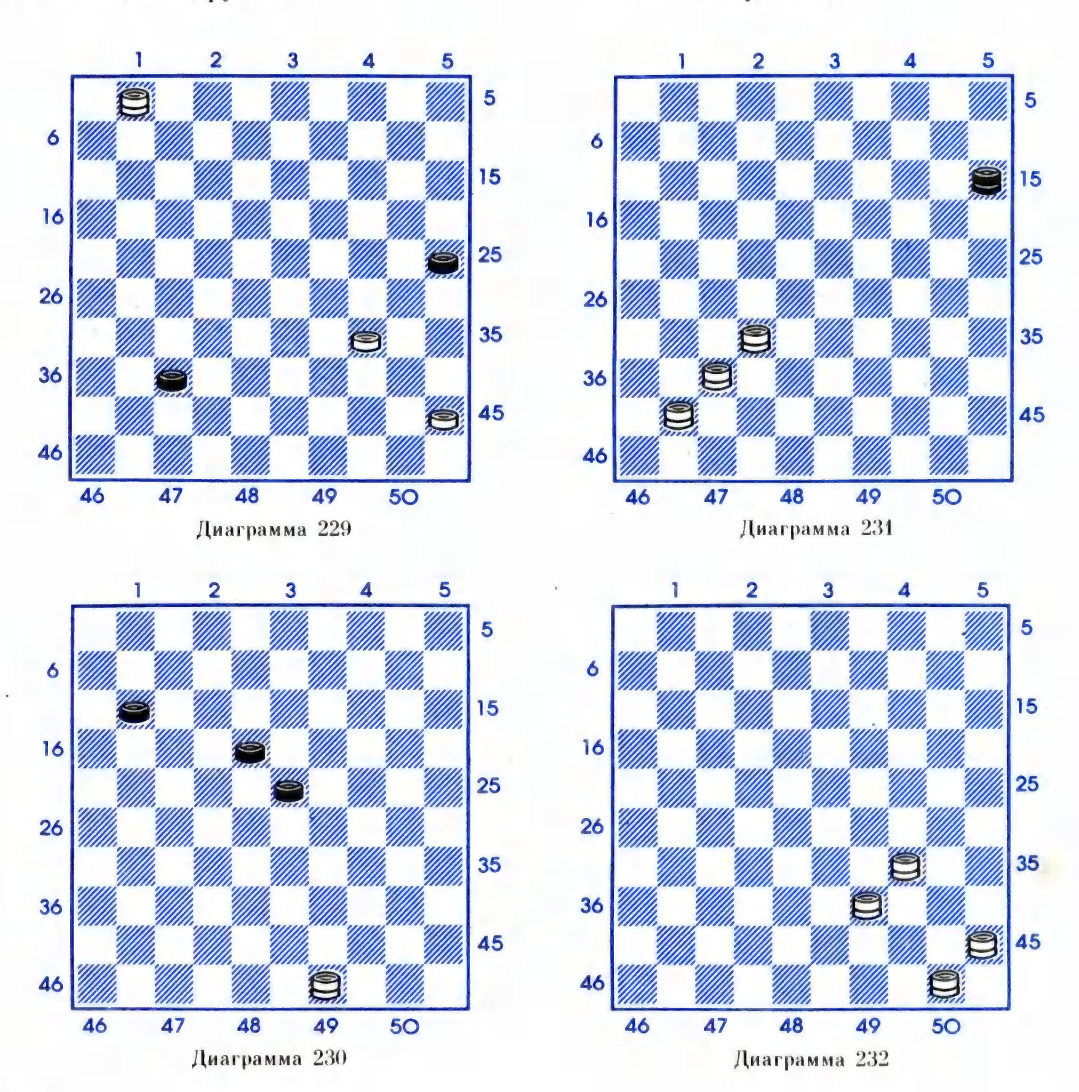


Диаграмма 229

Диаграмма 231

Диаграмма 230

Диаграмма 232

1. 49—16! 11—17 2. 16—32 23—29 3. 32—23 18—22 (остальное тоже проигрывает) **4. 23:40 22—28 5. 40—49! 28—33** (если черные сыграют 5... 17—22, то последует 6. 49—38 с выигрышем) **6. 49—43 17—22 7. 43—16!,** и белая дамка добилась победы, так как на 7... 33—39 последует 8. 16—11X, а на 7... 22—28 — 8. 16—43X.

А теперь мы хотим рассказать вам, как дамки борются против дамок. Мы уже говорили, что три дамки не выигрывают при правильной игре против одинокой дамки. Но все же иногда встречаются такие позиции, в которых три дамки могут одержать победу, так как одинокая дамка занимает неудачное положение.

В окончании К. Манури, приведенном на диаграмме 231, черная дамка погибает на тройнике. Уйти с тройника она не может.

1. 41—47 15—4 2. 32—38! 4—36 (Вынужденный ход. Иначе черная дамка попадает в петлю.) **3. 38—15 36—13 4. 37—31 13:36 5. 15—4,** и черная дамка обложена со всех сторон. Охота на нее была удачной. Этот пример — исключение из общих правил. Для того чтобы победить одинокую дамку, необходимо иметь четыре дамки. Способ выигрыша носит название «двойная петля».

При расположении белых дамок на диаграмме 232 черная дамка, где бы ни стояла, сразу ловится.

Специальная позиция строится при борьбе пяти дамок против двух. Покажем способ выигрыша, если две дамки занимают оба двойника.

При построении на диаграмме 233, куда бы черные ни пошли, обе их дамки попадаются в петли. Например: 1... 50—6 2. 46—28 6:42 3. 47:29 45:31. При 1... 45—1 последует 2. 46—23 1:42 3. 47:33 50:31 4. 36:4X.

НОКАУТ В ДЕБЮТЕ

В новом разделе мы вам покажем ряд коротких партий, в которых уже в самом начале выигрыш приносит эффектный удар. Комбинация — это самый быстрый способ выигрыша партии. Поэтому, прежде чем сделать очередной ход в дебюте, надо проверить, нет ли у вас комбинации. Но этого мало. Следует убедиться, не заготовил ли противник на ваш ход своего сюрприза.

Предположим, вы нашли за себя комбинацию. Теперь задача состоит в том, чтобы увидеть мысленно позицию, которая получится после того, как вы проведете ее. Выгодна она вам или нет? Выигрываете вы при помощи комбинации шашки или наоборот проигрываете их. А может быть, противник сразу же нанесет вам ответный удар.

Решение провести ту или иную комбинацию всегда должно быть очень ответственным. Ведь от этого может зависеть результат всей партии.

Особенно много ловушек в дебюте. Некоторые из них можно запомнить, но это не поможет. Главное — надо понять идеи ударов и не попадаться на них, а при случае самому их проводить. Совершенствование в игре приходит вместе с практикой. Чем больше вы сыграете партий, тем больший опыт вы приобретете в игре. Пусть показанные ловушки научат вас осторожной и выверенной игре в начале партии.

Первая партия. 1. 32—28 18—23 2. 33—29 23:32 3. 37:28 16—21 4. 39—33? (Этот ход дает возможность черным про-

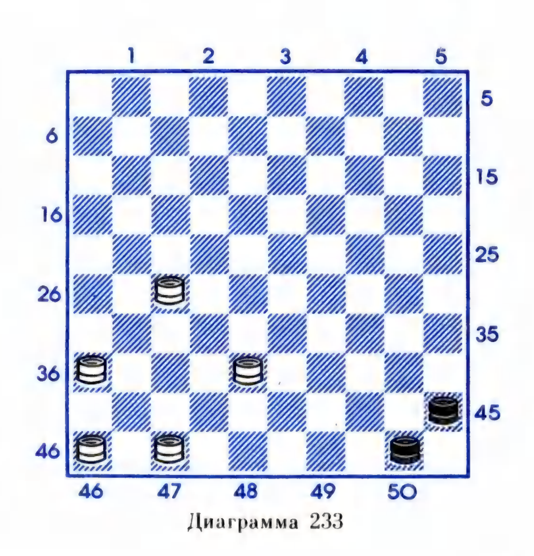


Диаграмма 233

вести комбинацию.) **4... 21—27! 5. 31:22 19—23 6. 29:18** (Не спасает и 6. 28:19) **6... 12:32 7. 38:27 17:30 8. 35:24 20:29,** и у черных на две шашки больше.

Вторая партия. 1. 33—28 18—23 2. 31—27 20—24 3. 37—31? (После этого ошибочного хода черные проводят уже знакомую нам по первой партии комбинацию.) **3... 23—29! 4. 34:23 17—22 5. 27:18 13:33 6. 38:20** (по правилу большинства) **6... 19:26,** и опять после гибели белой шашки 20 черные получают преимущество в две шашки.

Третья партия. 1. 33—28 17—21 2. 31—27 12—17 3. 37—31 21—26 4. 27—21? (Белые попадаются в ловушку. Им кажется, что они выигрывают две шашки. На самом деле этот путь ведет к проигрышу.) **4... 26:37 5. 21:23 11—17! 6. 42:31 17—22 7. 28:17 19:26.** Следующим своим ходом черные заберут белую шашку 17 и получат преимущество в одну шашку.

Четвертая партия. 1. 33—28 18—23 2. 34—30 20—24 3. 40—34 14—20 4. 30—25 24—29? (Этот неосторожный ход дает возможность белым провести комбинацию с ударом новичка.) **5. 25:14 29:40** (если 5... 9:20, то последует 6. 32—27! 23:21 7. 34:25, и белые остаются с лишней шашкой) **6. 45:34 9:20 7. 28—22! 17:28 8. 34—29 23:34 9. 32:25,** и белые выигрывают.

До сих пор мы вам показывали очень простые комбинации. Но в начале партии бывают и более сложные удары. С некоторыми из них мы вас сейчас познакомим.

Пятая партия. 1. 31—26 18—23 2. 34—30 20—24 3. 40—34 12—18 4. 32—27 7—12? (Этот ошибочный ход белые используют с выгодой для себя.) (Диаграмма 234.)

5. 26—21! 17:26 6. 27—22 18:27 7. 37—31 26:37 8. 41:21 16:27 9. 33—29 24:33 10. 38:16, и белые остаются с лишней шашкой.

Шестая партия. 1. 31—26 19—24 2. 36—31 13—19 3. 31—27 8—13 4. 32—28 18—23? (Нападение на две шашки позволяет белым провести эффектный удар, используя правило большинства.) (Диаграмма 235.)

5. 34—29! 23:21 6. 29—23 19:28 7. 33:22 17:28 8. 26:30X.

Седьмая партия. 1. 31—27 19—23 2. 33—28 13—19 3. 39—33 20—25 4. 44—39 9—13 5. 33—29 15—20? (После этого хода белые проводят удар и прорываются в дамки.) (Диаграмма 236.)

6. 27—22! 18:27 7. 29:9 4:13 8. 32:21 17:26 (Не спасает и 8... 16:27. Комбинация остается в силе.) **9. 28—23 19:28 10. 39—33 28:30 11. 35:4,** и белые выигрывают.

Восьмая партия. 1. 32—28 18—23 2. 38—32 12—18 3. 33—29 20—25 4. 39—33 14—20 5. 42—38 17—21 6. 31—

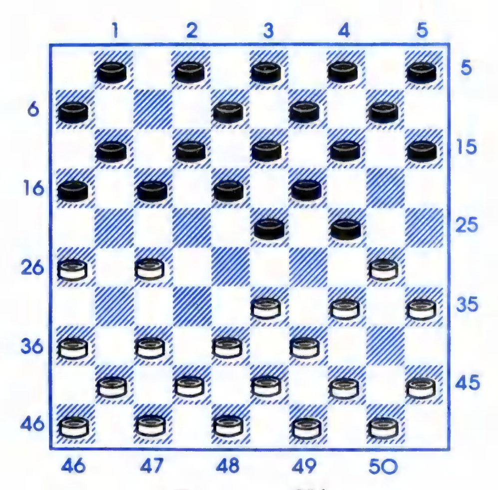


Диаграмма 234

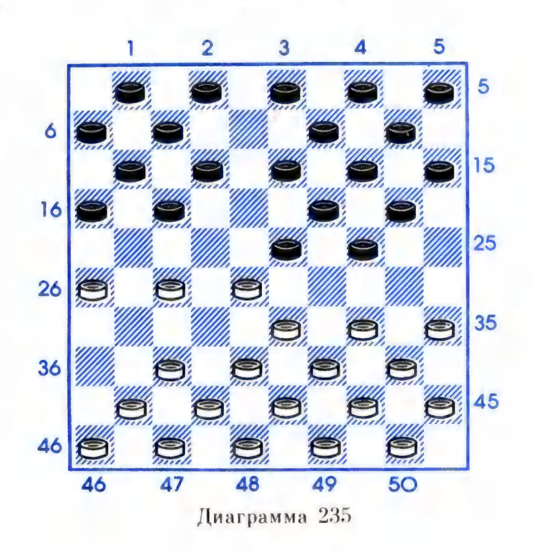


Диаграмма 235

26? (Ошибочный ход, который ведет к полному разгрому белых. Комбинация основана на правиле большинства.) (Диаграмма 237.)

6... 18—22! 7. 29:27 20—24 8. 26:17 11:42 9. 48:37 24—30 10. 35:24 19:48, и черные, прорвавшись в дамки, добиваются победы.

Девятая партия. 1. 33—28 18—22 2. 38—33 12—18 3. 34—30 18—23 4. 30—25 13—18 5. 40—34 8—13 6. 43—38? (Один неудачный ход, и черные проводят эффектную комбинацию.) (Диаграмма 238.)

6... 22—27! 7. 32:12 23:43 8. 12:23 (если 8. 49:38, то 8... 19—24! 9. 12:23 24—30 10. 35:24 20:49 с выигрышем) **8... 19:28 9. 33:22 20—24 10. 49:38 24—30 11. 35:24 14—20 12. 25:14 9:49**, и черные выигрывают.

Десятая партия. 1. 33—28 18—22 2. 38—33 12—18 3. 42—38 7—12 4. 47—42 1—7 5. 31—26 18—23 6. 34—30 13—18 7. 30—25 9—13 8. 35—30? (Этот ход дает возможность черным провести комбинацию. Удар, который они применяют, мы показали ранее. Это — рикошет.) **8... 20—24 9. 40—35.** (Диаграмма 239.)

9... 14—20! 10. 25:14 24—29 11. 33:

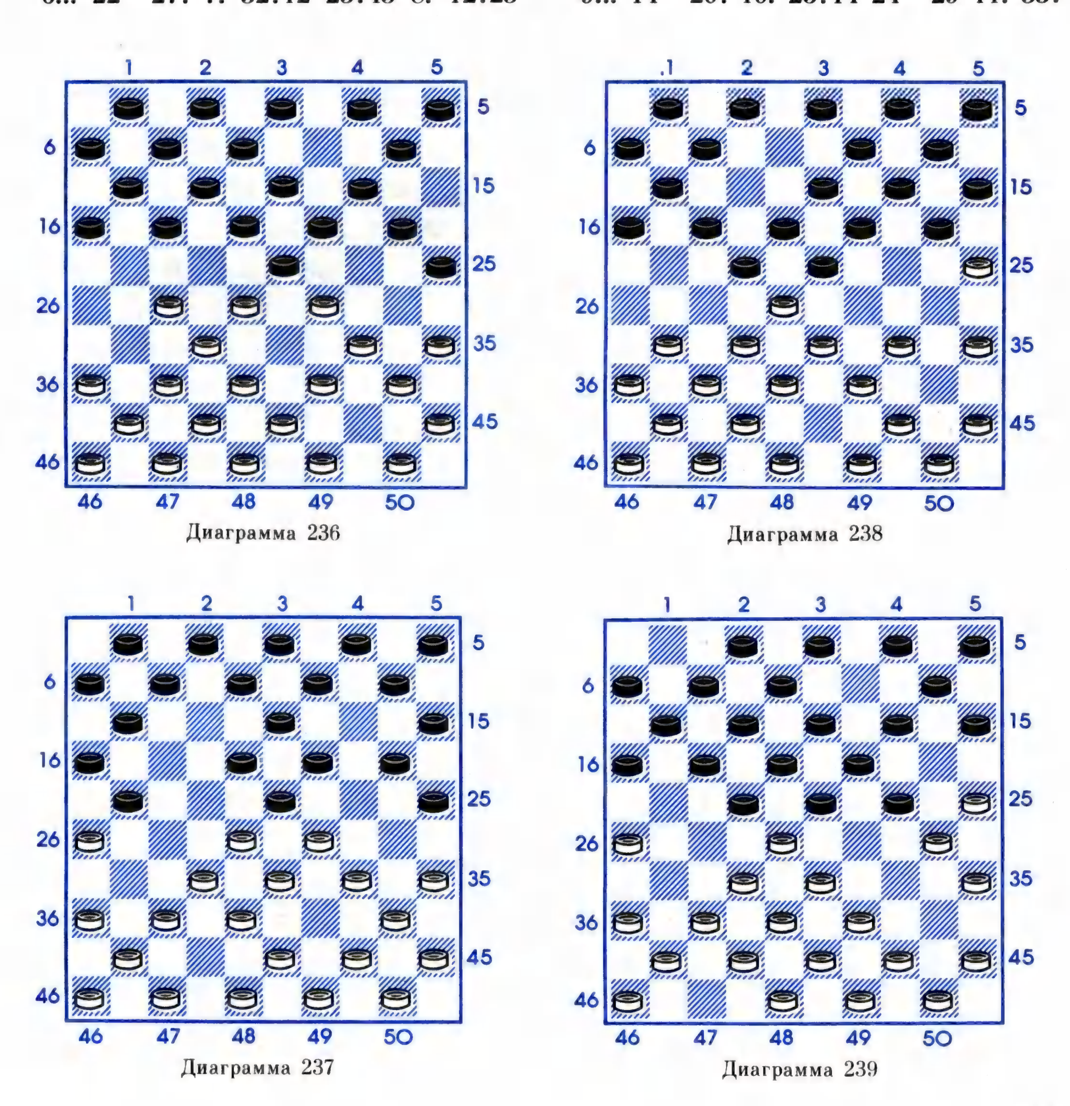


Диаграмма 236

Диаграмма 238

Диаграмма 237

Диаграмма 239

24 22:33 12. 39:28 17—21 13. 26:17 11:33 14. 38:29 23:25 15. 14:23 18:20, и черные остаются с лишней шашкой.

КОМБИНАЦИИ ПРОВОДЯТ ЧЕМПИОНЫ МИРА

Стоклеточная доска и по двадцать шашек с каждой стороны дают возможность проводить сложные, а порой прямо-таки фантастические комбинации. Красота их во все времена привлекала к этой игре внимание любителей в различных странах мира.

В заключение нашего рассказа о стоклеточных шашках мы хотим показать вам ещё несколько сложных комбинаций.

Первую из них провел трехкратный чемпион мира 1968—1972 годов, советский гроссмейстер Андрис Андрейко в партии против итальянского мастера Эдмундо Фанелли (белые). (Диаграмма 240.)

1... 14—20! 2. 25:5 24—30! 3. 35:24 (любой бой приводит к комбинации) **3... 12—18! 4. 5:28 18:40 5. 45:34** (Подготовка закончилась. Теперь наносится финальный удар.) **5... 16—21 6. 26:17 11:44** с выигрышем черных.

Автором второй является двукратный чемпион мира, советский гроссмейстер Вячеслав Щеголев. (Диаграмма 241.)

Вначале при помощи угрозы выиграть шашку белые подготовляют позицию для проведения решающего удара.

1. 43—38 14—20 (Других ходов нет. Грозит 2. 33—28 с выигрышем шашки, а на размен 1... 22—27 2. 32:21 16:27 последует 3. 38—32, и белые прорываются в дамки.) **2. 33—29! 24:33 3. 39:17 11:22 4. 30—24! 19:50 5. 38—33 50:28 6. 32:1,** и белые выигрывают.

Следующий пример из творчества четырехкратного чемпиона мира, советского гроссмейстера Анатолия Гантвар-

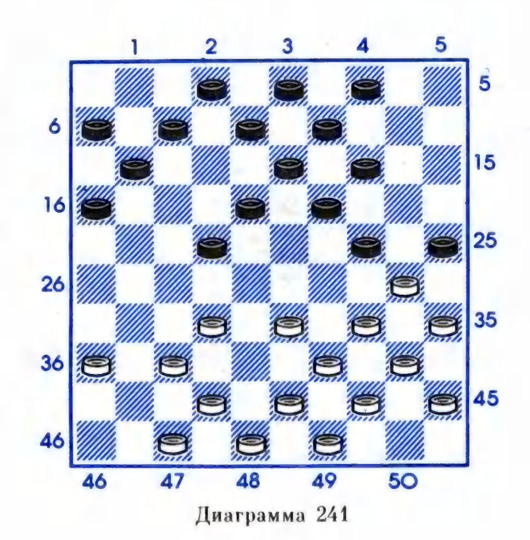


Диаграмма 241

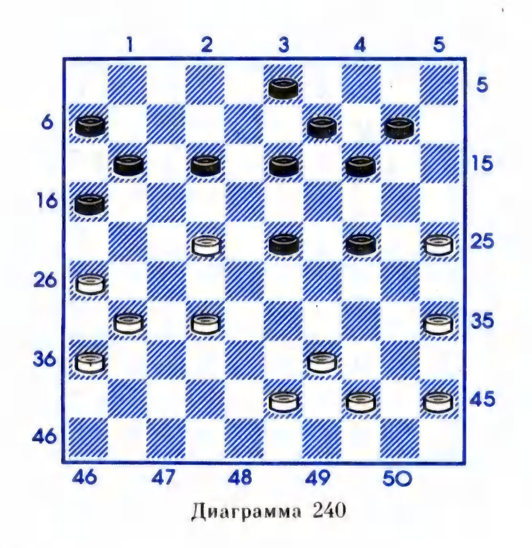


Диаграмма 240

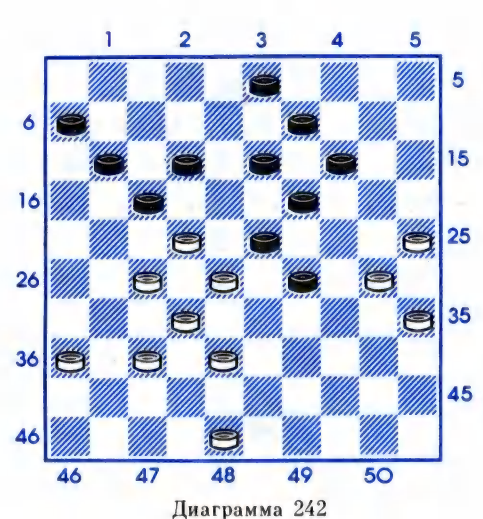


Диаграмма 242

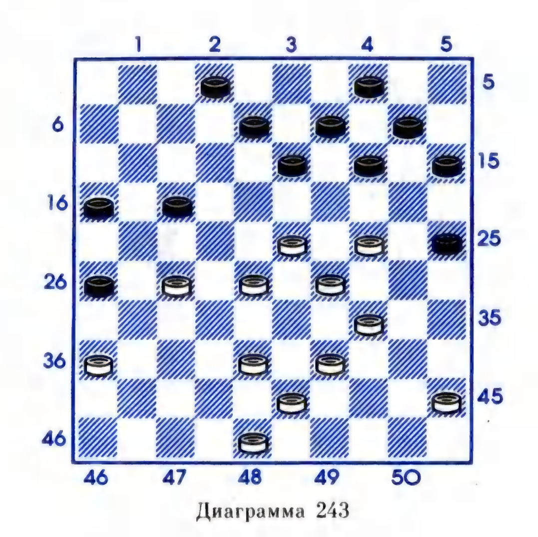


Диаграмма 243

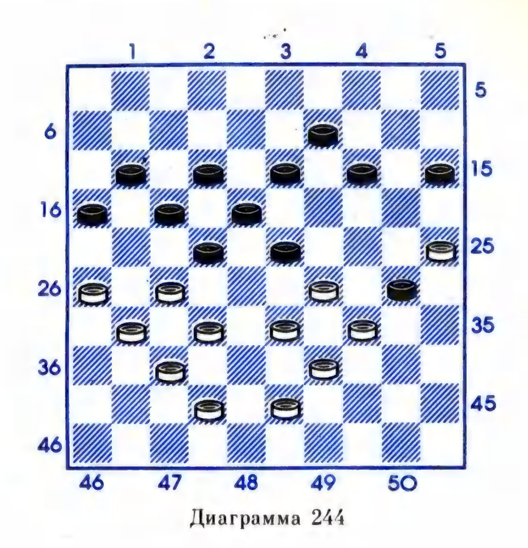


Диаграмма 244

га (фрагмент партии С. Маншин — А. Гантварг).

В положении на диаграмме 242 чемпион мира провел незаметную комбинацию.

1... 29—34! 2. 30:39 14—20! 3. 25:14 19:10 4. 28:8 17:28 5. 32:23 10—14 6. 8:17 11:44. Белые сдались.

Двукратный чемпион мира, советский гроссмейстер Александр Дыбман — воспитанник ленинградской шашечной школы. Свои первые шаги в изучении игры на большой доске он сделал во Дворце пионеров, в секции под руководством опытного педагога, заслуженного тренера СССР Сергея Сергеевича Маншина.

Предлагаем вашему вниманию позицию, возникшую в одном из чемпионатов страны в партии А. Безвершенко — А. Дыбман. (Диаграмма 243.)

Центр доски — у белых, но Дыбман уверенно переходит в наступление.

1... 16—21! 2. 27:16 17—21! 3. 16:27 13—19! 4. 24:13 9:18! 5. 23:3 26—31 6. 3:20 31:42 7. 48:37 15:44. Шашки белых разлетелись как пух... Черные победили.

Первой из женщин в нашей стране звание чемпионки мира завоевала москвичка Елена Михайловская. Посмотрите комбинацию, которую она провела в партии с В. Корвяковым (белые). (Диаграмма 244.)

1... 14—20! 2. 25:3 15—20! 3. 34:14 23:34 4. 39:30 13—19! 5. 14:23 18:47 6. 27:7 11:2 7. 3:21 16:49 с полным разгромом позиции белых.

Последнее заседание нашего клуба мы посвятили большим шашкам. Игра на стоклеточной доске интересна и сложна, в чем вы убедились, читая нашу главу. Многие мастера стоклеток прославили свои имена. Но особенно необычна судьба и спортивная жизнь талантливого сенегальского гроссмейстера Баба Си. В свое время о нем писали газеты многих стран мира. Познакомьтесь с прославленным шашистом Африки.



СЕНЕГАЛЬСКИЙ РЕБУС

Однажды известный французский мастер Эмиль Бискон, путешествуя по Африке, увидел на набережной Дакара группу людей. Они с большим увлечением играли в шашки, и победителем неизменно выходил высокий темнокожий молодой человек. Бискон показал ему карманную стоклеточную доску и спросил:

— А в международные шашки вы играете?

— Нет, — ответил юноша. — Но если вы объясните правила, я попробую.

И он попробовал. Очень скоро Бискон сдал безнадежную позицию. Сыграли еще две партии. Во всех трех победил Баба Си — так звали случайного знакомого. Бискон тут же предложил талантливому сенегальцу поездку по городам Франции. Баба Си согласился. После первых же удачных выступлений сенегальца в нескольких французских городах Бискон объявил, что найденный им молодой шашист выиграет чемпионат Франции.

До начала столь ответственного соревнования оставалось полмесяца, и поэтому Баба Си не отказался от приглашения провести в городе Лионе сеанс одновременной игры на 250 досках. Он сказал корреспондентам газет:

— Это будет отличной тренировкой!

Грандиозный сеанс начался в полдень, на самой большой площади города. Молодой человек играл быстро и смело, но двести пятьдесят досок — это двести пятьдесят досок.

Сеанс затянулся до глубокой ночи. Когда совсем стемнело, семнадцать мощных прожекторов осветили поле шашечного сражения.

Многие участники этого соревнования не вынесли столь длительного напряжения и громко захрапели за шашечными



досками. И тогда судьи сеанса-гиганта, посовещавшись, решили всем заснувшим засчитать поражение. Баба Си победил в 244 партиях, четыре встречи окончил вничью и только две проиграл. Через месяц сенегалец выиграл чемпионат Франции, обогнав в турнире бывшего чемпиона этой страны международного гроссмейстера Мишеля Изара.

К Баба Си пришла мировая слава. Какие только эпитеты не давали талантливому африканцу газеты всех стран мира: «черный автомат», «сенегальский ребус», «победитель чемпионов» и многие другие.

Французская национальная федерация шашек решила послать на очередной чемпионат мира в Голландию прославленного чемпиона. Но Баба Си, приехав в Амстердам, отказался защищать спортивную честь Франции в этом турнире.

— Я представляю здесь, на чемпионате мира, свою маленькую, но родную моему сердцу Республику Сенегал, — сказал он.

Первенство мира 1960 года проходило в упорной борьбе. До последних туров борьба за звание чемпиона мира шла между советским шашистом девятнадцатилетним москвичом Вячеславом Щеголевым и Баба Си. Лишь победив в решающей партии своего опасного соперника из Сенегала, Вячеслав завоевал титул чемпиона мира. Баба Си на финише был вторым.

ОДИН ПРОТИВ 470

Во всех странах мира проводятся сеансы одновременной игры. Обыкновенно гроссмейстер или мастер играет сразу с большим количеством противников. Часто против сеансера выступают двадцать—тридцать человек. Иногда это квалифицированные шашисты. Некоторые из них имеют высокие спортивные разряды. Такие сеансы сейчас уже не в диковинку. Но бывают рекордные сеансы, в которых принимают участие одновременно сто человек и более. Кто же является рекордсменом по проведению сеансов?

В 1976 году в городе Гаага (Голландия) рекорд установил известный голландский гроссмейстер Харм Вирсма — четырнадцатый за всю историю розыгрыша чемпион мира. Он сыграл с самыми различными участниками 470 партий и добился отличного результата: 433 поединка выиграл, 32 свел вничью и только в 5 встречах потерпел поражение. Двадцать шесть часов непрерывной игры истощили силы гроссмейстера. Пришлось дать себе отдых. После своеобразного шашечного марафона сеансер проспал почти сутки.

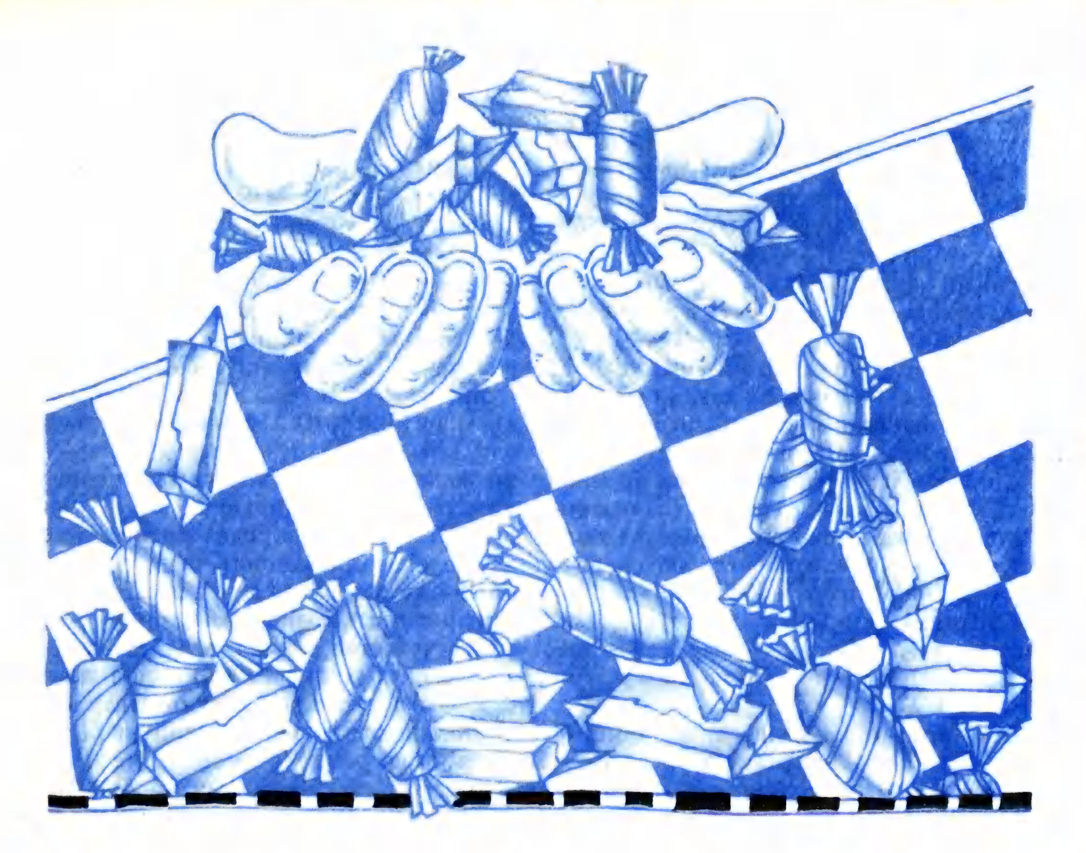
С каждым годом мы узнаем о новых рекордах, поставленных мастерами и гроссмейстерами при проведении массовых показательных выступлений и сеансов. Может быть, и вы когда-нибудь откроете страницу нового рекорда. Все зависит от вас!



СЛАДКОЕЖКА ПОНЕВОЛЕ

Несколько лет тому назад в Польской Народной Республике спортивные организации начали развивать международные стоклеточные шашки. Прошли первые соревнования, появились свои чемпионы...

Для закрепления первых успехов польские шашисты пригласили к себе



московского гроссмейстера Владимира Агафонова. Ему предстояло прочесть ряд лекций по теории игры, выступить с сеансами.

Однажды с гроссмейстером произошел такой случай. Он должен был провести сеанс одновременной игры в небольшом провинциальном городке. Но у организаторов этого массового соревнования возникла серьезная проблема: где взять шашки и доски? В магазинах они тогда еще не продавались.

Однако выход из трудного положения был найден. На листах бумаги и картона быстро расчертили белые и черные клетки. Но как же быть с шашками? Решили вместо шашек расставить на досках... шоколадные конфеты в золотистых и серебристых обертках.

Когда участники сеанса заняли свои места, им объявили, что каждая сбитая шашка может быть съедена. Сеанс начался, и все участники в прямом смысле захотели съесть как можно больше шашек сеансера.

А что же гроссмейстер? Ему некогда было лакомиться конфетами. Поэтому за ним ходила девушка с большой коробкой, в которую сеансер складывал все побитые им шашки.

Каково же было удивление гроссмейстера, когда вечером в гостинице он сосчитал конфеты. Их было свыше 600 штук.

Действительно, поневоле станешь сладкоежкой!

«ПРЫГАЮЩИЕ ШАШКИ»

Командный чемпионат Европы в Тбилиси собрал очень сильный состав. Организаторы этой встречи, как сообщил корреспондент, позаботились о том, чтобы гости познакомились с достопримечательностями края. Они побывали на матче футбольной команды Грузии и... сами сыграли товарищеский матч в футбол: сборная шашистов Европы — сборная шашистов СССР.

Участники шутили, что даже во время

тура хозяева поля устроили им интересное развлечение — «прыгающие шашки». Это было легкое землетрясение, происшедшее в городе 26 мая 1978 года.

15 ПРОТИВ 20

В Голландии происходили командные шашечные соревнования. В одном из матчей на последней доске было ошибочно поставлено черных — 20 шашек, а белых — только 15. Как ни удивительно, но игравший белыми заметил, что у него не хватает целого ряда шашек лишь после того, как было сделано несколько ходов. Когда он заявил об этом судье, тот ответил:

— Партия уже идет и должна быть окончена. Изменять количество шашек сейчас уже невозможно.

Ничего не оставалось делать, как продолжать игру.

Все же на следующий день в судейскую коллегию поступил протест от капитана команды. В нем этот капитан требовал переиграть партию. Капитаном, подавшим протест, являлся одноклубник шашиста, имевшего все 20 шашек. Именно он проиграл партию!

ИЗ РАЗГОВОРА ДВУХ МАСТЕРОВ

Первый мастер:

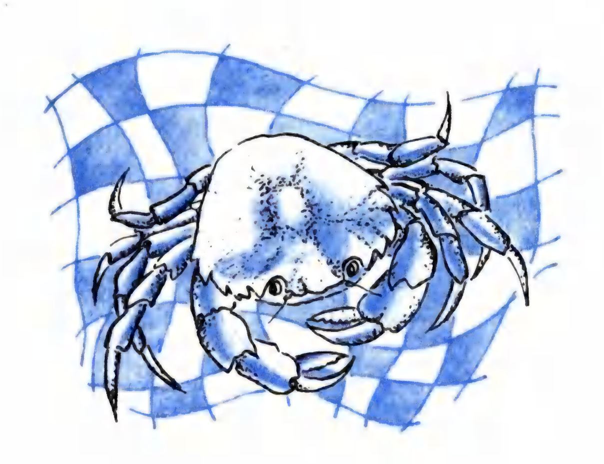
— Давно я не играл в турнирах. Даже шахматные часы по ночам стали сниться. Вот, например, сегодня: играю я решающую партию. Выиграю — первое место мое. Попадаю в цейтнот. На десять ходов всего одна минута остается. Девять ходов сделал молниеносно, а десятый сделать не успел.

Второй мастер:

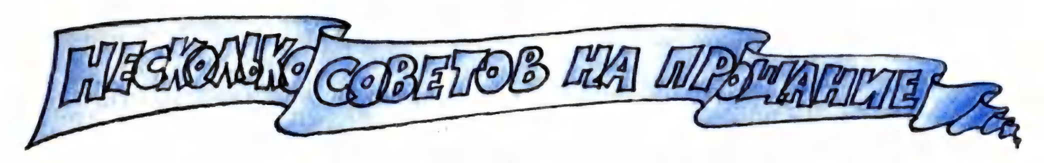
— Что, флажок упал?

Первый мастер:

— Да нет, просто проснулся.



Вот и закончилось наше путешествие по шашечной стране. Вы узнали многие секреты, овладели разными приемами игры. И конечно, перед вами встает вопрос: что делать дальше, как совершенствоваться и набирать игровую силу. Авторы хотят дать вам несколько советов.



НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ НА ПРОЩАНИЕ

1. Теория без практики не увеличивает силу игры. Поэтому вам надо играть как можно больше партий, все их записывать в специальную тетрадку, а затем разбирать на доске. Только так можно закрепить свои теоретические знания.

2. Играть всегда надо в полную силу. Садиться за шашечную доску надо тогда, когда есть свободное время. Несерьезная игра всегда ведет к проигрышу.

3. Наряду с выигрышами бывают и проигрыши. Их не могут избегнуть даже мастера и гроссмейстеры. Проиграв партию, не падайте духом. Помните: выигрыш и проигрыш зависят от качества вашей игры.

4. Большую роль в игре имеют шашечные комбинации. Их следует изучать. Комбинации, которые вы провели в своих партиях, надо записывать в отдельную тетрадку. Решение комбинаций из шашечных книг даст возможность вам увеличить свою игровую силу.

5. За последние годы издано много шашечных книг. Некоторые из них посвящены началам партий, другие рассказывают о разных приемах шашечной игры. Есть работы о стоклеточных шашках. Для совершенствования в игре необходимо изучать шашечную литературу.

6. Во Дворцах и Домах пионеров работают шашечные кружки. Ими руководят мастера спорта. Советуем вам стать активными членами такого коллектива.



ПРИЛОЖЕНИЕ

КАК ОРГАНИЗОВАТЬ И ПРОВЕСТИ ШАШЕЧНЫЙ ТУРНИР В ПИОНЕРСКОЙ ДРУЖИНЕ И ОТРЯДЕ

Участвуя в соревнованиях, начинающий шашист сумеет закрепить все те знания по теории игры, которые он получил, прочитав эту книгу. Нам осталось еще рассказать о том, как провести квалификационный шашечный турнир.

Все квалифицированные шашисты в нашей стране разделены на пять спортивных разрядов: четвертый (начальный), третий, второй, первый и кандидат в мастера. Кроме этих разрядов, Государственным комитетом по физической культуре и спорту за большие спортивные достижения присваиваются спортивные звания мастера спорта СССР и гроссмейстера СССР. Соответственно своим успехам в соревнованиях шашист переходит в следующий, более высокий разряд. Возможность официально регистрировать повышение своей игровой силы является большим стимулом для совершенствования шашиста.

Начальный (четвертый) разряд может получить любой начинающий шашист, если он в турнире новичков (не имеющих никакого разряда) сыграет десять партий и наберет в них 7 очков. В случае если ему удастся в этом соревновании набрать 8 очков, то он сразу же получит третий спортивный разряд.

Для получения третьего разряда шашист, имеющий четвертый разряд, должен принять участие в турнире, где играют только шашисты четвертого разряда. Третий разряд присваивается тем, кто наберет не менее семи очков из десяти сыгранных партий.

Для получения второго и первого разрядов надо набрать соответствующую норму очков в турнирах шашистов предшествующего разряда. Необходимо помнить, что для получения спортивного разряда пионер должен сдать полностью нормы Всесоюзного физкультурного комплекса ГТО своей возрастной ступени.

Как же организовать и провести квалификационный шашечный турнир? Прежде всего надо составить список ребят, желающих участвовать в турнире. Легче всего проводить соревнование новичков в группах по шесть человек. Если желающих окажется больше, то можно организовать несколько турниров. Игра в турнире проводится по круговой системе — каждый из участ-

ников должен сыграть по две партии со всеми остальными участниками. После того как составлен точный список участников, должна быть проведена жеребьевка для определения, под каким номером занести участников в турнирную таблицу. Жеребьевка заключается в том, что каждый участник выбирает сложенный листик бумаги, на котором написан номер. Имея номера всех участников турнира, можно составить полное расписание их встреч по круговой системе: в каком туре кто с кем и шашками какого цвета играет. Для этого существуют специальные таблицы очередности игры. После того как выявлены желающие участвовать в турнире и проведена жеребьевка, можно перейти к заполнению турнирной таблицы.

Предположим, что в турнире будут участвовать шесть шашистов: 1. Борисов Коля; 2. Романов Боря; 3. Кузнецов Ваня; 4. Медведев Вова; 5. Смирнов Костя; 6. Егоров Дима.

Составляем турнирную таблицу:

№ п/п	Фамилия и имя участника	1	2	3	4	5	6	Итого очков	Место в турнире
1	Борисов Коля	●							
2	Романов Боря		●						
3	Кузнецов Ваня			●					
4	Медведев Вова				●				
5	Смирнов Костя					●			
6	Егоров Дима						●		

Вероятно, вы обратили внимание на то, что для получения спортивного разряда нужно сыграть не менее 10 партий. Поэтому если в турнире принимают участие 6, 7, 8, 9 или 10 человек, то каждый с каждым должен сыграть по две партии (одну — белыми, другую — черными). Если в турнире принимают участие 11 и больше шашистов, то каждый с каждым играет по одной партии. Учет результатов игры производится по очковой системе. За выигрыш партии в турнирную таблицу ставится очко (1), при ничьей — пол-очка (1/2), проигравшему ноль (0).

После окончания турнира производится подсчет очков, набранных каждым из участников. Затем они проставляются в предпоследней графе таблицы, а в последней графе каждому участнику записывается то место, которое он занял в этом турнире. Победителем турнира считается шашист, набравший в нем наибольшее количество очков.

Первенство пионерской дружины интересно провести в два этапа. Сначала организовать турниры в каждом пионерском отряде. Победителей отрядных соревнований включить в общедружинный турнир, который будет являться финальным соревнованием. Занявшие первое место в отрядных турнирах будут чемпионами своих отрядов по шашкам. Победитель турнира дружины завоюет титул чемпиона пионерской дружины.

Для того чтобы вы лучше поняли технику проведения турнира, покажем, как это делается. Предположим, что в первый день соревнования встретились следующие пары:

Борисов — Егоров (выиграл Борисов); Романов — Смирнов (выиграл Смирнов); Кузнецов — Медведев (ничья).

После внесения этих результатов в таблицу последняя примет вид, приведенный здесь:

№ п/п	Фамилия и имя участника	1	2	3	4	5	6	Итого очков	Место в турнире
1	Борисов Коля	●					1		
2	Романов Боря		●			0			
3	Кузнецов Ваня			●	$\frac{1}{2}$				
4	Медведев Вова			$\frac{1}{2}$	●				
5	Смирнов Костя		1			●			
6	Егоров Дима	0					●		

После окончания турнира новичков (внеразрядного) таблица подписывается ответственным лицом, внизу таблицы ставится печать школы. На обратной стороне таблицы пишутся сведения на набравших четвертый и третий разряды. Для этих сведений существует следующая форма: фамилия, имя, год рождения, класс, домашний адрес. Затем заполненная таблица сдается в квалификационную комиссию городской или районной шашечной секции. Там выписываются разрядные классификационные билеты на шашистов, выполнивших разряды.

Научно-популярное издание

ДЛЯ СРЕДНЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Герцензон Борис Миронович | Напреенков Андрей Алексеевич

ШАШКИ — ЭТО ИНТЕРЕСНО

Ответственный редактор Фефелова Н. Г.

Художественный редактор Косарева И. Н.

Технический редактор Раткевич Т. Д.

Корректор Жукова Н. Н.

ИБ 113 56

Сдано в набор 25.07.88. Подписано к печати 04.05.89. М 19622 Формат 70×100 1/16. Бумага офсетная № 1. Шрифт обыкновенный новый. Печать офсетная. Усл. печ. л. 14,3. Усл. кр.-отт. 31,85. Уч.-изд. л. 14,17. Тираж 100 000 экз. Заказ № 405. Цена 95 коп. Ленинградское отделение орденов Трудового Красного Знамени и Дружбы народов издательства «Детская литература» Государственного комитета РСФСР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 191187, Ленинград, наб. Кутузова, 6. Фабрика «Детская книга» № 2 Росглавполиграфпрома Государственного комитета РСФСР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 193036, Ленинград, 2-я Советская, 7.

Герцензон Б. М., Напреенков А. А.

Г 41 Шашки — это интересно: Научно-популярная литература/Оформл. серии О. Кондаковой; Рис. Б. Буракова; Диагр. исполн. И. Отрощенко. — Л.: Дет. лит., 1989. — 175 с., ил. — (Знай и умей.)

ISBN 5—08—000189—5

Книга мастеров спорта Б. Герцензона и А. Напреенкова рассказывает о народной шашечной игре. Она включает в себя учебный материал, а также исторические новеллы о происхождении шашек и развитии их в разных странах мира. Особый раздел — «Приключения на шашечной доске» — развлекательный. Он написан с юмором и собрал много неожиданных историй, которые часто происходят вокруг шашечной доски.

Г $\frac{4802000000-154}{М101(03)-89}$ 60—89

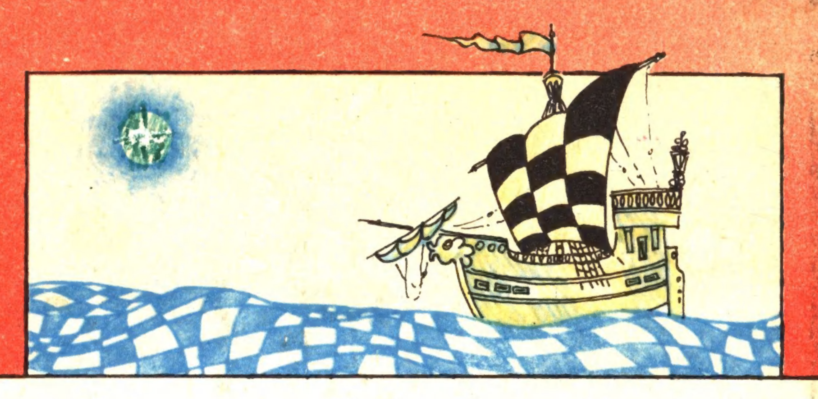
ББК 75.582
7А 9.3


ВСЕ
НА МАТЧ
БОГОВ









95 коп.

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСКАЯ ЛИТЕРАТУРА»

